STEAMES TELJES JÁTÉK »
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

FORZA MOTORSPORT 7

PC-n is elstartolt a Forza Motorsport 7, hogy az Xbox-on túl is meghódítsa a virtuális versenyzők szívét. Részletes teszt a magazinban.

20 éves az Age of Empires, ennek örömére pedig négyoldalas cikkben foglalkozunk a legendás játék hátterével.

PC GURU 2017. 10.
170010
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Mindenre kiterjedő megateszt és tippek 8 teljes oldalon!

PROJECT CARS 2

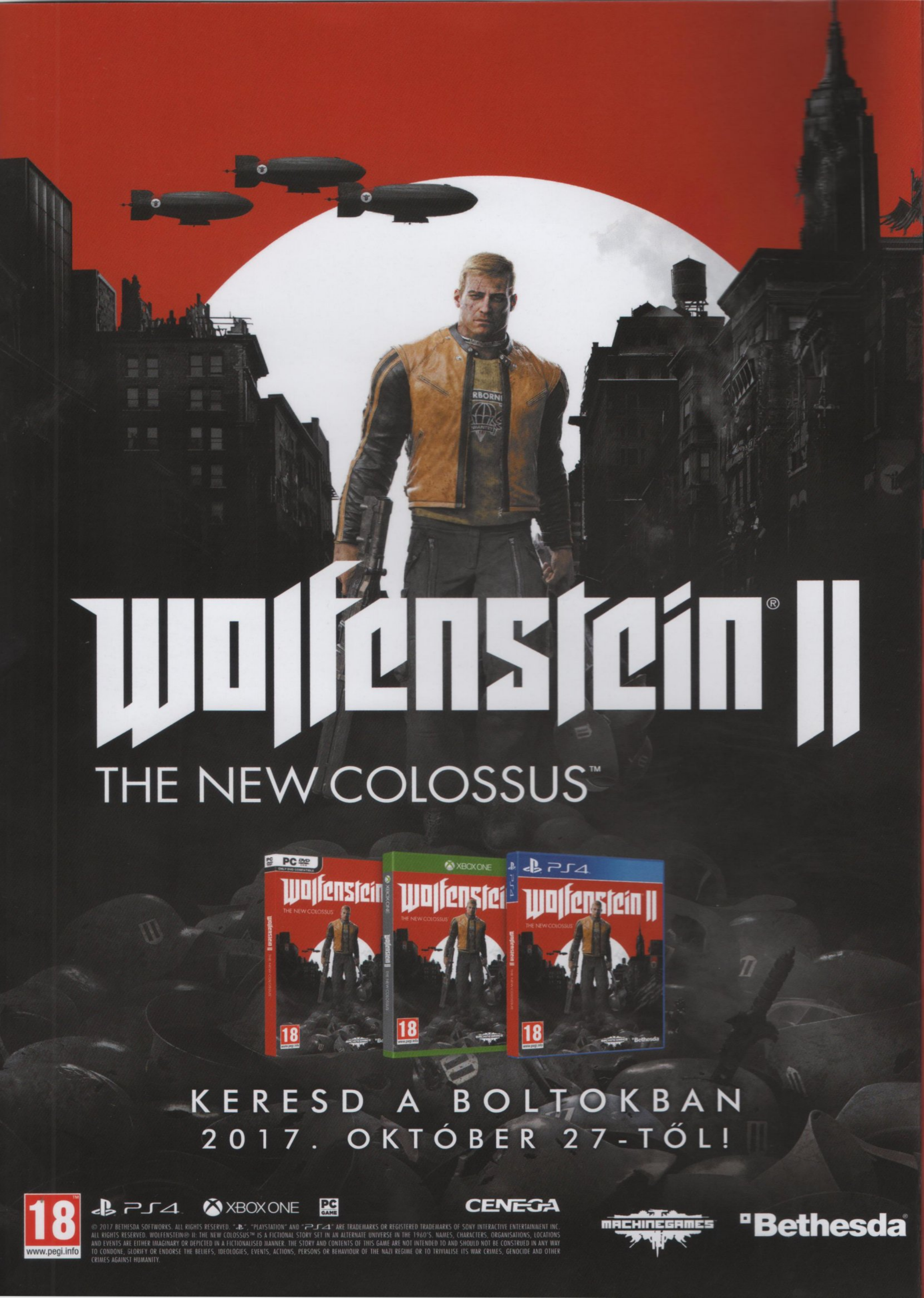
Teszt és exkluzív interjú az év legvártabb autószimulátoráról.

DIVINITY: ORIGINAL SIN II

Visszatért az utóbbi évek legjobb keményvonalas szerepjátéka.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

Újra Középföldén aprítjuk az orkokat, exkluzív teszt 4 oldalon.



© 2017 BETHESDA SOFTWORKS. ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. WOLFENSTEIN® II: THE NEW COLOSSUS™ IS A FICTIONAL STORY SET IN AN ALTERNATE UNIVERSE IN THE 1960'S. NAMES, CHARACTERS, ORGANISATIONS, LOCATIONS AND EVENTS ARE EITHER IMAGINARY OR DEPICTED IN A FICTIONALISED MANNER. THE STORY AND CONTENTS OF THIS GAME ARE NOT INTENDED TO AND SHOULD NOT BE CONSTRUED IN ANY WAY TO CONDONE, GLORIFY OR ENDORSE THE BELIEFS, IDEOLOGIES, EVENTS, ACTIONS, PERSONS OR BEHAVIOUR OF THE NAZI REGIME OR TO TRIVIALISE ITS WAR CRIMES, GENOCIDE AND OTHER CRIMES AGAINST HUMANITY.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruseIlenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/10-es számához steames Layers of Fear PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. OKTÓBER

ÉV VÉGI JÁTÉKZUHATAG, ELSŐ, KORA ŐSZI MENET!

Már nem egyszer jártunk úgy a Gurunál, hogy egy viszonylag lagymatag hónapra számítva felkészületlenül ért bennünket a játékcunami. Ez különösen kora ősszel, szeptember környékén fordul elő (avagy amikor ez a magazin is készült), mert ugye közeledik az év végi őrület, minden nagy kiadó szeretné polcokon tudni a saját portékáit, a nagy hajtásban pedig sokszor teljesen váratlanul ér bennünket egy-egy program tesztelési lehetősége, esetleg egy forradalmi bejelentés.

Utóbbiból ezúttal nem jutott, előbbiből viszont annál inkább. Emlékeztek még a júniusi címlapunkat díszítő Middle-earth: Shadow of Warra? Ahogy nyomdába ment a cikk, rögtön elhalasztották a játékot – ezek után nem vártunk tőle sok jót, azt meg főleg nem, hogy jócskán a premier előtt lesz lehetőségünk tesztet írni róla. Pedig így történt, a Warnernek hála masszív három héttel a megjelenés előtt nálunk volt a lemez, így valahogy muszáj volt beszuszakolni 4 oldalt a számára. Aztán ott volt még a Forza Motorsport 7, amely pont a lapzártánk napján jelent meg – és amely szintén az újságban kötött ki, köszönhetően a Microsoft előrelátásának (mi több, a borítónkat is ez a program díszíti, de ez most mellékes). Aztán ott van még a Divinity: Original Sin II, amelyről ugyan tudtuk, hogy mikor jön, jó előre fel is készültünk a tesztre, a játék magas színvonala azonban még a sokat látott gurusokat is meglepte, így végül egészen hosszú cikket közöltünk róla.

Szóval most is lesz mit olvasni, és akkor még nem beszéltem az új Dishonoredről, a Project CARS 2-ről (még az egyik fejlesztőt is sikerült meginterjúvolnunk!), vagy épp a maratoni hosszúságú és egészen elképesztő részletekbe menő Total War: Warhammer II-ről. Előzetesek a sok teszt miatt most nincsenek, cserébe két Early Access címmel tudunk szolgálni, plusz megünnepeljük az Age of Empires-sorozat 20. évfordulóját – azta, de öreg vagyok!

Ezen felül folytatódik a Playerunknown's Battlegrounds rovat, visszatér a Láthatatlan hősök, megint van Radar alatt és mobiljátékcsokor, a hardvert a végére hagyva, de el nem feledve. Két év után újra egy kis méretű gamer PC összeszerelésére adtuk a fejünket, mert apró, de erős gépeken játszani mindig jó móka. Ezen felül megjárták rovatunkat az MSI új egerei, valamint a Samsung Galaxy Note 8.

A legjobbat azonban a végére hagytam: október, avagy halloween lévén teljes játékunk egy borzongató rejtélygyűjtemény, a kritikai és vásárlói sikerként elkönyvelt Layers of Fear. Igen, AZ a Layers of Fear; a 2016-ban kiadott, belső nézetes horrorszínház, melyről Böjti kolléga is ódákat zengett. Annyit azért hozzáfűznék a dologhoz, hogy valóban félelmetes programról van szó, jómagam, aki bírom a horrort is nem egyszer csak világító vakuval mertem kificcenni dolgomat végezni egy-egy hosszabb játékot követően. Bár a Layers of Fear nem hosszú, az összes titok megfejtéséhez rengeteget kell játszani vele, szóval ha tetszett az Amnesia, a SOMA vagy az Outlast, akkor ezzel a játékkal is meg leszel elégedve. Ja, és mindemellett elképesztően néz ki, még most, egy évvel a premier után is.

Szóval egy roppant erős Guru lett az októberi, bízom benne, hogy élvezettel lapozgatjátok. Végezetül pedig felhívom a figyelmeteket az Esport Magazin megjelenésére, amelynek első száma már kapható – irány az újságos!

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

SZEPTEMBER VÉGÉN JELENT MEG A GURU-CSAPAT ÚJ NEGYEDÉVES LAPJA, AZ ESPORT MAGAZIN, AMELYBEN AZ ESPORT OLIMPIAI SZEREPLÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉT IS KÖRBEJÁRJUK. HA RAJTAD MÚLNA, TE MILYEN VERSENYSZÁMMAL RUKKOLNÁL ELŐ AZ OLIMPIÁN?

Chocho
Én egy cikkírói versenyt képzelek el, ahol nagyon rövid idő alatt kell elképesztően limitált információmennyiségből összehozni egy 8 oldalas tudományos cikket, a nézők által megszavazott témában. A bíró szerepét magamra is vállalnám, csak úgy dübörögne a „Cikk kész?!"!

Böjti
Szívesen kipróbálnám magam a Dark Souls „ki gurul többet, majd esik le a szakadékba" versenyen, de vonzónak tartom a „milyen gyorsan kapcsolsz ki egy sportjátékot" döntőt is, ahol simán vinném az aranyat. Viszont egy BOIII „falon futva osztom a fejlövéseket" számnál lenne esélyem.

Chris
Valami olyasmi kellene, ami megmozgatja a játékosokat. Lehetne simán Dota 2 vagy League of Legends, de akkor a vesztes csapat fusson le 2000 métert, nyomjon 20 fekvőtámaszt, guggoljon 50-et. Újat szerintem nem is kell kitalálni, a szórakozás garantált!

Peti, a dizájner
Az esportolók energiaellátására kellene valami olyan szobakerékpár-rendszer, ahol a szurkolók, (mindenki a saját csapatjának) megtermeli az áramot. Ha vesztésre állnak, akkor egy sprinttel energiabombát küldhet a szurkoló csapat a versenyzőknek, ezzel fordulhat a végeredmény.

JohnBart
Hétköznapi készségeket próbára tevő kihívásokkal. A hamburgerevő-verseny pl. a kitartásunkat, a sportpályán szétszórt kiscicák időre összegyűjtése navigálási készségünket, míg egy IKEA-bútor-összerakó verseny türelmünket és kézügyességünket tenné próbára.

Bate
Én két versenyszámot javasolnék, méghozzá két olyat, amiben valóban olimpiai bajnok vagyok. Az egyik a Pókember képregények hosszú távú olvasása, a másik pedig a bármilyen LEGO készlet összerakása rekordidő alatt. Talán mondanom sem kell, mindkettőben verhetetlen vagyok.

Lor
Palacsintaevő versenyt rendeznék, ahogy azt láthattuk egy 1995-ös Három kívánságban. Persze ennek a különlegessége az volt, hogy maga Scooter falatozott Dévényi bácsi műsorában, hálát adok az égnek, hogy van YouTube, és nem maradt ki a videó az életemből.

Siklara
Mindig is sportkedvelő voltam, ezért mélységesen elszomorít, hogy nincs külön versenyszám szentelve az olimpián olyan sportoknak, amikben felnőttként kiemelkedővé vált a teljesítményem, mint például a görnyedten ülés, kávéautomata nyomkodás, és a keveset alvás.

wilson
Egészen fantasztikus eredményeket érnék el minden olimpián a prokasztrináció kategóriában. Órákon át tudok bármi mást csinálni a fontos feladat helyett – ez főleg cikkíráskor jellemző, ahol egész napokat el tudok nézelődni a neten, mire eljutok az amúgy 1 órát felemésztő munkáig.

Midnite
Unalmasnak találom a legtöbb sport nézését, viszont imádom az evőversenyeket. Minél undorítóbb kajáról van szó, annál jobb! Szóval egy romlott madártejet vagy mákos pacalt evő versenyszámot képzelek el, mindezt az atlétikusság kedvéért mondjuk futás közben.

Tartalom

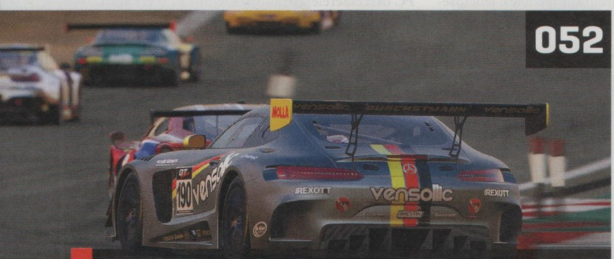
040

TESZT

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

Középfölde újra várja mindazokat, akik egy remek kis akciójátékra vágynak, mindenféle komolyabb gondolkodás, stratégiázás helyett.

052



TESZT

PROJECT CARS 2

Az Assetto mellett a másik szimulátor, amit a vezetést professzionális szinten űzők imádtak... a folytatás pedig csak emeli a tétet.

072

TESZT

FORZA MOTORSPORT 7

Ha pedig még mindig autós játékra vágynál, de elég a félszimuláció is, végre PC-n is teljes pompájában érhető el a legújabb Forza Motorsport.

078

TESZT

DESTINY 2

Most még csak konzolon, de hamarosan PC-n is elérhető a közkedvelt Destiny folytatása, ezért mindenkinek ajánlott a teszt elolvasása.

EARLY ACCESS

008 Deep Rock Galactic
010 The Nightmare from Beyond

TESZT

018 Total War: Warhammer 2
026 WRC 7 FIA Rally World Championship
027 NBA 2K18
028 Divinity: Original Sin 2
034 Fall of Light
036 Dead Alliance
038 FIFA 18
040 Middle-earth: Shadow of War
044 Dishonored: Death of the Outsider
046 NASCAR Heat 2
048 Pro Evolution Soccer 2018
050 Marvel vs. Capcom: Infinite
052 Project CARS 2
058 Pinball FX3
060 Blue Reflection
062 Cuphead
064 Oriental Empires
066 Danganronpa V3: Killing in Harmony
067 Tyranny - Bastard's Wound
068 Battlefield 1 - In the Name of the Tsar
070 The LEGO NINJAGO Movie Video Game
072 Forza Motorsport 7
078 Destiny 2
082 Pokkén Tournament DX
083 Metroid: Samus Returns
084 Knack 2
085 Resident Evil: Revelations
085 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy
086 NHL 18
087 Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy

HARDVER

102 Hardver és Tech hírek
104 Építsünk egy izmos mini PC-t!
108 Samsung Note 8 teszt
110 MSI Clutch GM 60 teszt
110 MSI Clutch GM 70 teszt

ROVATOK

012 20 éves az Age of Empires
088 Mobiljátékok
090 Radar alatt
094 Playerunknown's Battleground rovat
096 Láthatatlan hősök
100 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 018

TOTAL WAR: WARHAMMER 2

Azt gondoltátok, hogy csak mert mindössze egy éve jelent meg az előzmény, a második rész majd rossz lesz? Ennél nagyobbat nem is tévedhettetek volna, mi pedig egy rendkívül masszív, nyolc oldalas tesztben bizonyítjuk, miért is a Total War a király.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

DEEP ROCK GALACTIC

Korai hozzáférésű játékból annyi van, mint a szemét, a minőség pedig változó – vagyis a legtöbbször szintén szemét. Éppen ezért próbálunk arra figyelni, hogy a legígéretesebb és legérdekesebb programokat mutassuk be. A Deep Rock pedig pontosan ilyen.

A HÓNAP JÁTÉKA 028

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Azt a butaságot, miszerint a klasszikus RPG-k kora leáldozott, mi sem cáfolja jobban, mint az utóbbi pár év legfontosabb megjelenései körül kialakult őrület. A Tyranny is kedvenc lett a zsáner szerelmeseinél, és ha az első Original Sin sikere nem lett volna elég, itt a folytatás, ami mindenben jobb, szinte már tökéletes.

TELJES JÁTÉK:

13X96CX5K3XVQIWTKOVT

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

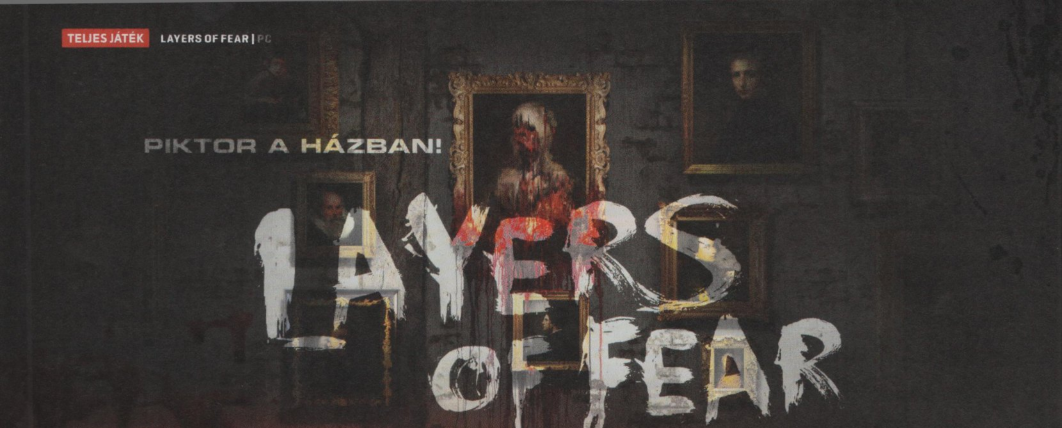
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: HKSKZN4U

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. november 15-éig érvényes.



PIKTOR A HÁZBAN!

LAYERS OF FEAR

[ÍRTA **MCMACKO**]

A HORRORJÁTÉKOK MŰFAJÁBAN LÁTTUNK MÁR JOBB, ROSSZABB PRÓBÁLKOZÁSOKAT IS, A KÖZELMÚLT EGYIK BIVALYERŐS CÍME VISZONT MEGLEHETŐSEN NAGY SIKERT ÉS KOMOLY ELISMERÉST ARATOTT MINDENHOL. A LAYERS OF FEAR HALLOWEEN ALKALMÁBÓL HOZZÁNK IS MEGÉRKEZETT, ÉS TELJES POMPÁJÁBAN ADJA ÁT MAGÁT A GURU OLVASÓINAK.

Lassan haladok a folyosón. Olyan ismerős a kép. A festmény a falon, a folyosó, a szoba, a recsegő fadeszkák, az éjszakai hidegben összehúzódó lambéria a falon. Recsegés, ami a velőmig hatol. Az illat is emlékezetes, egyik átjáróban a penész, a következő folyosón a régi bútorok kellemes, patinás párája csapja meg az orromat. És az olajfestéké. Az átkozott olajfestéké, amelyben múltam, jelenem és bukott jövőm is belekevertem. De bele ám! Mást is. Pirosat. Fehéret. Mindent, amit a fantázia elbír, hogy a képeim a lehető legelethűbben adják vissza a lelkem vízióit. De várjunk csak, ebben a szobában már jártam, mégsem emlékszem arra, hogy ezek a bútorok korábban itt lettek volna. . . Vagy csak az elmém játszik velem? A hangokra már rég nem figyelek. Azaz… próbálom őket kizárni. A rühes kutya csaholását. A büdös patkányok kaparását. AZ ÁTKOZOTT PATK… Na, de kérem! Egy úri festőművész nem élhet így, nem pazarolhatja az érzékszerveit olyan emóciókra, amelyeknek nincs helyük a vásznon. Viszont a látomások, az évek óta velem élő víziók vadul lüktetnek bennem. És a feljegyzések. Az emlékképek. Szétviszik a fejem. Zuhanok. Pedig az előbb még a nagy kandalló előtt álltam, most úgy érzem, a hajtincsektől, a bőrcafatoktól és a csontliszt szagától megbódulva pörgök és nyúlok a mélység felé.

És azt is érzem, hogy rendben vannak így a dolgok.

A FÉLELEM PALETTÁJA

Hogy a meglehetősen komorra hangszereit bevezető után egy picit vidámabb vizekre evezzek, elmesélem nektek micsoda örömhullám sodort végig a szerkesztőség Layers-rajongóin, amikor kiderült, hogy szerkesztőnk remek kapcsolatainak hála ez lesz a következő teljes játékunk. Böjti olyan gyermeki, kendőzetlen vigadalommal bízott meg jelen cikk megírásával, amilyet ritkán pipálok jómagam is. De ez a pozitív áradat nem véletlen – a Layers of Fear a tavalyi év egyik legnagyszerűbb horror és indie megjelenése volt, és egyben a krakkói Bloober-csapat nagyszínpadi fellépése is. Lengyel barátaink ezzel a játékkal felmásztak a magasabb ligájú indie-fejlesztők közé, legutóbb pedig a kifejezetten érdekes Observert (lásd a 2017/08-as Gurut) szállították le a belső nézetű kalandorok különleges csemegékre kiéhezett tömegének.

A Layers of Fear is egy különleges kalandjáték. Ne a szokásos Myst-féle logikázásra, vagy point and click jellegű játékmenetre gondoljatok, hanem a mostanában népszerű sétaszimulátorok, vagy másképpen narratív kalandok stílusára. Festő foglalkozású antihősünkkel egy régi, úri kúriának a szegleteit kell bejárnunk, miközben felfedezzük a múlt és a jelen állapotait, ahogyan a családjával élt a művész. A horrorisztikus hangulat már mindjárt a sztori elején penetráns lesz – akinek elvből tiltakozik a szervezete az ilyesmi mókák ellen, annak az első félóra talán még lehetőséget biztosít a feszélyezettség nélküli dobbantásra, utána viszont esélye sincs a menekülésre.

A felfedezés során belenézhetünk a bútorok rejtett zugaiba, mintha csak egy betegebb Gone Home-változatot játszanánk. Tárgyakat keresgélünk, itt-ott kapcsoló jellegű dolgokat hozunk működésbe, ha máshogy nem, hát egy-egy szkriptelt cselekedet formájában. Nagyobb agymunkára, elakadásra, vagy durva anyázásra ne számítson senki – a Layers nem az a tipikus, szívatós

ADATOK

KIADÓ
Aspyr

FEJLESZTŐ
Bloober Team

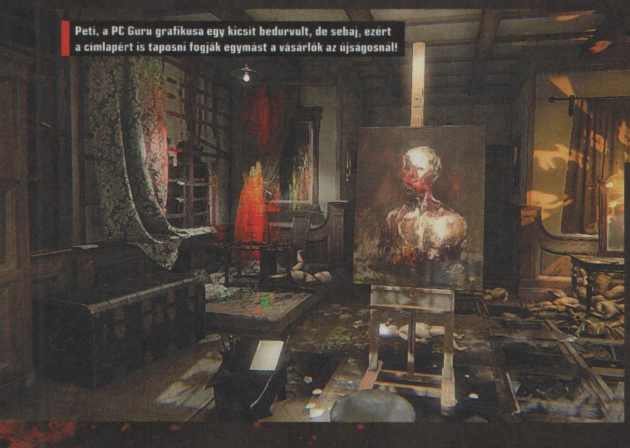
MŰFAJ
horror-kaland

INFO

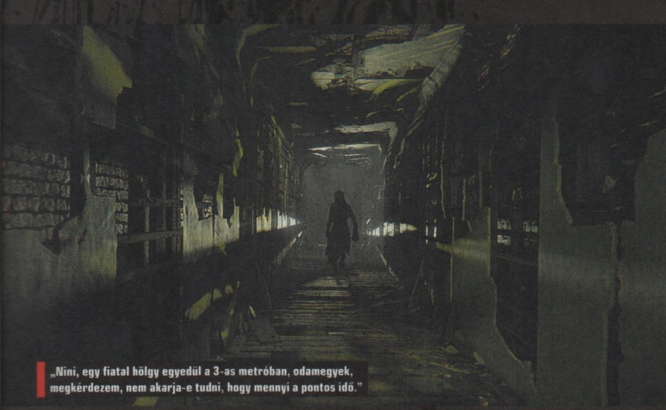
A Layers of Fear 2016. február 15-én jelent meg Steamen, ára a mai napig 19,99 euró, avagy nagyjából 6200 forint.

GÉPIGÉNY

Intel Core2Quad Q8400 CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 560 vagy Radeon R7 250X VGA, 5 GB HDD.



Peti, a PC Guru grafikusa egy kicsit bedurvult, de sebaj, ezért a címlapért is taposni fogják egymást a vásárlók az újságosnál!



„Nini, egy fiatal hölgy egyedül a 3-as metróban, odamegyek, megkérdezem, nem akarja-e tudni, hogy mennyi a pontos idő."

kalandjáték. Itt a történet és az emlékfoszlányok retrospektív átélésén, a festő rejtélyes személyisége körüli puzzle-darabkák kirakásán van a hangsúly, miközben egyre inkább süllyedünk a félreértett, és egy idő után lelkileg is kisiklott művész poklába.

A sztoriból túl sokat nem is volna szerencsés elárulni, hiszen minden egyes fordulat, a kirakós minden kis darabja egy újabb jutalomfalat a játékosnak, aki a játékmechanika kihívását nem a túlbonyolított logikai minijátékokokban, hanem a lelki nyomásban fogja megtalálni. Ezt a súlyt a produkció kifejezetten jó érzékkel csepegteti a sztori előrehaladásával. Bár vannak kicsit üresjárat-jellegű részei a történetnek, a program dinamikája, a szörnyűségek, horrorelemek fokozatos adagolása jó dramaturgiai érzéket sejtet. Elég a játék mozgatórugóira gondolni, azokra a tárgyakra, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a festőnk megalkothassa a nagy művét, a rettentő Magnum Opusát! (A „Layers of Fear" esetében, ha nem is az egymásra húzott ecsetvonásokra értjük a cím szoros jelentéstartalmát, akkor ezekre a tárgyakra bátran ráhúzhatjuk a félelem valódi rétegeinek interpretálását...) És hogy miként sikerül majd a mű? Ez rajtunk és a játékmenet során vállalt apróbb választásainkból fog összeállni. Annyit elárulhatunk, hogy háromszor is érdemes nekifutni a sztorinak, mivel ennyiféle befejezést kaphatunk, amely tény a régivágású horrorjátékosok számára is kellemes bizsergéssel jár majd.

A LAYERS OF FEARBEN ÚJ ÉRTELMET NYER A MŰVÉSZET MEGHATÁROZÓ MIVOLTA, ELVÉGRE A FŐHŐSNEK A JÓZAN ESZE MÚLIK AZON, HOGY ELKÉSZÜL-E A FESTMÉNNYEL VAGY SEM.

KEMÉNY VONALVEZETÉS

A Layers of Fear grafikai megvalósítása bő másfél évvel a megjelenése után is a kifejezetten csinos kategóriába tartozik. Az akkoriban, avagy 2016 elején már meglehetősen kiforrottnak tartott Unity motor napjainkban is korrekt látványt présel ki a képernyőre. Persze a prezentáció minőségi mivoltához a lengyelek művészeti víziója is kellett, amely ügyesen laviroz a viktoriánus építészet és belső lakberendezés megoldásai között, mindezt pedig fokozódó tébollyal önti nyakon. Ha láttál már pár hasonló horrorfilmet, persze azonnal felismered a hivatkozásokat, de nem kell betojni attól, hogy az egész látványvilág innen-onnan összelopkodott részletek kavalkádja volna.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság.
A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A festészet, mint művészeti ág, és a családi dráma keverése bizony hoz érdekes fordulatokat a vizualitás terén is. A kifordított, valóságban is létező festmények pedig csak fokozzák a borzongást. (Nem kisebb maestrók műveire kell itt gondolni, mint Goya és Rembrandt...) Az audioszekció is hozza a kötelezőt. A zongora, mint olyan, központi szerepet játszik a történetben is, így aki szereti a klasszikus filmzenei fortélyokat, némi klimpírozással, modern horrorhangszerelésben megszólalni, az kifejezetten örülni fog a kulturáltan megszólaló háttérzenéknek. Mit ne mondjak, az OST-t bármilyen rozsdás őszi délutánon be lehet pattintani valamelyik streamer oldalon, garantált lesz a hangulat. Bár itt engedtessék meg egy kis kritika – a gyermekjátékok hangzásvilágát, csengését-bongását kicsit erőltetettnek érzem, ha horror-atmoszférateremtésről van szó.

LÁGY, VÉRVÖRÖS SZÍNEK

Mostan színes tintákról álmodom... Írtam nemrégiben a Tinker Guru-játék bemutatójánál. A Layers of Fearnél ezeket a színeket és ezeket a tintákat inkább kiverném az álmaimból. A Bloober játéka egy súlyos kirándulás egy bomlott művészlélek tudatalattijában, szörnyűséges múltjában, és megkérdőjelezhető józanságú jelenében. Ha ránk hallgatsz, akkor nem egy hosszú este során fogod lepörgetni az első végigjátszást. Próbáld meg részleteiben átvenni és megrágni az egyes szakaszok mondanivalóját, olykor kifejezetten bizarrá fajuló élményeit. Aztán ha megvolt az első befejezés, és elégedetlen vagy a végével, akkor mehet minden újra, egy picit másképpen, és akár nagyobb falatokban is fogyasztva.
A Layers of Fear meghálálja a törődést, a lassan és körültekintően kiélvezett pillanatokat, és a még megfontoltabb emésztést. És bár vannak laposabb szakaszok, kritizálhatóan egyszerű fejezetek, néhol ordas, túlzó szörnyűségekbe hajló mozzanatok, az élmény garantált, az emlékkönyvünkbe pedig egy maradandó horrorélmény fog beivódni. Akár a vérvörös festék, a kifeszített bőrvásznon...

KŐKEMÉNY BÁNYÁSZAT

DEEP ROCK GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.

[ÍRTA WILSON]

A MICROSOFT NEM SZOKOTT NAGYSZÍNPADRA KÜLDENI KÉTES EREDETŰ, VAGY ÉPP FIGYELEMRE NEM MÉLTÓ JÁTÉKOKAT AZ E3-AS PREZENTÁCIÓJA SORÁN, DE A DEEP ROCK GALACTIC A LOS ANGELES-I UGRÓDESZKA NÉLKÜL IS KOMOLY SIKER ELÉ NÉZETT VOLNA – EGÉSZ EGYSZERŰEN AZÉRT, MERT RETTENTŐ JÓ KOOPERATÍV ÉLMÉNYT AD.

A HOXXES IV nem éppen az a hely, ahová az ember örömmel indulna vakációzni. A távoli naprendszer negyedik bolygója egy kék hiperóriáshoz van láncolva, felszínét kénsavtengerek formálják és mossák tisztára, amit a rendszeres földrengések, a gravitációs anomáliák és az elektromágneses viharok koronáznak meg – szóval meglehetősen barátságtalan vidék.

JÖVŐRE TÉNYLEGESEN KORAI HOZZÁFÉRÉSBE KERÜL, DE MI MÁR MOST IMÁDJUK, KÖSZÖNHETŐEN A REMEK STÍLUSNAK ÉS JÁTÉKMENETNEK.

A kemény kéreg alatt azonban szinte kifogyhatatlan mennyiségű, billiárdokat érő érc és egyéb nyersanyag lapul, amit kibányászva bármely megakorporáció több generációra előre bebiztosíthatja jövőjét. A halálos és kegyetlen veszélyek ellenére a Deep Rock Galactic bányászvállalat tud akkora fizetéssel és persze a meggazdagodás ígéretével kecsegtetni, hogy időről időre néhányan lemerészkedjenek a feneketlen mélység poklába, megpróbálva kikaparni mindent, ami csak mozdítható – és te is egy ilyen bátor vállalkozó vagy.

A SIKER KOVÁCSAI

Azért csak „vállalkozó", és nem ember, mert a Deep Rock Galactic főhősei törpék – kicsit hasonlatosak a fantasy világokból ismert lényekre, azaz jártasak a bányászatban, az iválszatban és a káromkodásban. Ha pedig ezt a hármat egyszerre csinálhatják, nos, az nekik maga a paradicsom: a HOXXES IV-en nemcsak, hogy hódolhatnak a hobbijaiknak, de ezt egyenesen el is várják tőlük, elvégre a drága nyersanyag nem kúszik csak úgy a felszínre, azért bizony le kell menni, és állandóan meg kell küzdeni.

Egy ilyen bátor csapat maximum négy főből állhat, és mindenkinek megvan a maga feladata: összesen négy különféle szerepkör vár betöltésre, ezeket pedig szabadon lehet keverni, így egy típusból akár több is lehet a brancsban. A feladat elvégzésében a legjártasabb a Driller, aki a két karján cipelt fúróval úgy tud átfúrni a legvastagabb sziklarétegen is, mintha csak papírt szúrna keresztül. A nagyobb tömegben érkező ellenfelek között lángszóróval tesz rendet, a kisebb lényeket pedig pisztolyával intézheti el. Végszükség, vagy nagyon sürgős vájatkészítési igény esetén pedig C4-et is ledobhat, ami biztos távolságból aktiválva formálja át a terepet. Ebben a Driller leghasznosabb társa pedig az Engineer, aki aktív és passzív résztvevője is az akciónak. A leghatékonyabban úgy tudja támogatni a többiek munkáját, ha automatizált gépágyúkat rak le, melyek minden, a közelükbe kerülő szörnyet lemészárolnak – vagy legalábbis megpróbálnak, a nagyobb rémségekhez ugyanis koncentráltabb és erősebb tűzerő kell. Amit az ágyúk nem ütnek át, azt megpuhíthatja shotgunjával vagy a brutális pusztítást okozó gránátvetőjével is, de a kaszt nem csak a harcban jeleskedik. Van egy úgynevezett „platformfegyvere", mellyel a semmiből húzhat fel – mondjuk egy szakadék szélére – egy olyan emelvényt, amelyről máshogy elérhetetlen helyekre is el lehet jutni. Ha viszont pusztításról van szó, más nem jöhet szóba, mint a Gunner, aki úgy fest, mintha valamelyik Fallout-részből csöppent volna ide.

ADATOK

KIADÓ
Coffee Stain Publishing

FEJLESZTŐ
Ghost Ship Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018 (jelenleg csak a zárt alfa érhető el)

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Killing Floor 2
2016 (TRIPWIRE)

A lángszóró hasznos eszköz. Megvilágítja a környezetet, likvidálja az ellenfeleket, a ropogósra sült bogarakat meg be lehet falni, ha a társak nem néznek oda.

Gépesített fegyverek és emberi társak segítik a bányászok dolgát, azonban fel kell készülni: minden sötét lyukból szörnyű és törpére éhes lények ugranak elő.

Hatalmas testpáncélját egy gigantikus gépágyú egészíti ki, amivel még a legrusnyább, leghatalmasabb lényt is gond nélkül szét tudja kapni. Másodlagos fegyvere, a revolver is nagyot szól, de sokkal izgalmasabb arzenálja utolsó darabja, a Zipline Gun. Ezzel a plafonra és a falakra is kilőhet egy-egy kötelet, amit nemcsak ő, de a társai is megragadhatnak, biztos magasságból lövöldözve, vagy ha arról van szó, ezen keresztül mászva fel könnyedén a barlang nehezen elérhető pontjaira. A sort záró Scout is hasonlóan mozgékony, de muszáj is annak lennie. Lefűrészelt csövű shotgunjával és gépfegyverével elég jól megállja a helyét a csatákban, de a csapatmunkát fényrakétákat kilövő fegyverével tudja hatékonnyá tenni, gyorsan és intenzíven világítva be a legsötétebb részeket. Grappling hookjával ugyanakkor a függőleges felületekre tapadhat rá, így gyorsan el tud iszkolni a kényesebb helyzetekből is.

Kényes és kemény szituációkból pedig rengeteg akad: a Deep Rock Galactic alapvetően olyan, mint a Left 4 Dead, csak belecsempésztek egy kis minecraftes bányászatot, kraftolás nélkül. A csapattagoknak minden küldetés során egy adott nyersanyagból kell összegyűjteniük egy jelentős mennyiséget. A helyszínek procedurálisan generáltak, véletlenszerűen épülnek fel, nem létezik két ugyanolyan layout, de az alapvető építőkockák ugyanazok: feltáratlan, érintetlen folyosók, nagyobb barlangok, illetve a falakba ágyazott ércek, amiket a helyi flóra és fauna tesz színessé, és természetesen halálossá. A 800 méteres mélységben végzett kitermelés során minden utunkba kerülő lény a halálunkat kívánja, az apró csúszómászóktól kezdve az éles fogakkal és karmokkal megáldott rovarokon át egészen az 5-6 méter magas megapókokig, akiket ráadásul csak egy-két ponton lehet sebezni. Ennek ellenére a DRG remekül megtalálja az egyensúlyt, soha sincs az, hogy túl sok lenne a harcból, vagy mondjuk a bányászatból. A komolyabb hullámok általában mindig egy nagyobb mérföldkövet elérve – például a kitermelendő érc harmadának megszerzése után – indulnak meg, és csak pár percig tartanak, feltéve persze, hogy jól összedolgozik a csapat, és van is miből gazdálkodniuk.

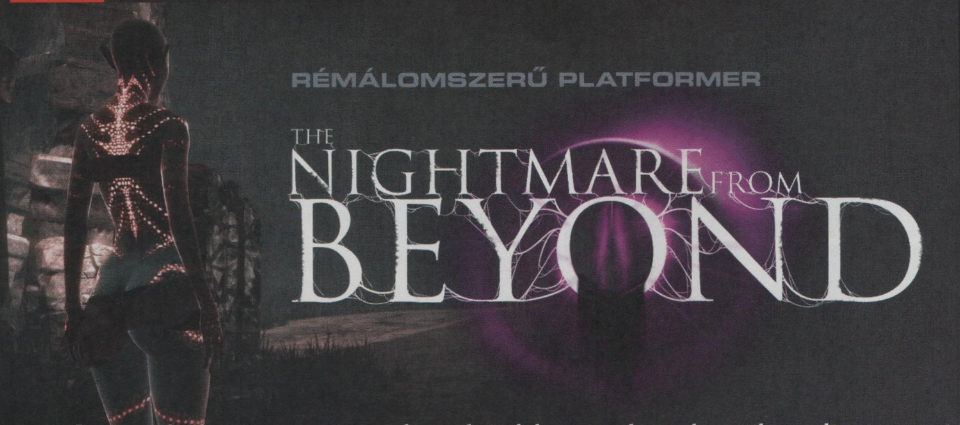
SZAKÁLLAS POÉN

A lőszer és a felszerelés egy része ugyanis véges: a Driller fúrójából kifogy az üzemanyag, a gépfegyverekből és a shotgunokból elfogy a lőszer, és az automata gépágyúk sem bírják a végtelenségig a strapát. Két nyersanyaggal lehet megoldani ezt a problémát – arannyal lehet megvásárolni a pálya bármely pontján lehívható automata ágyúkat és a reflektorokat, míg a szintén kibányászandó Nitrából lehet egy utánpótlást (életerőt és lőszert) tartalmazó podot bekérni. Ezek megszerzése és menedzselése legalább annyira fontos, mint maga a harc, vagy mondjuk a navigálás a végtelen labirintusokban. Szerencsére a kinyert érceket nem kell az örökkévalóságig cipelni, az ötödik, passzív tag egy automatizált, négylábú robot, a MULE, amely örömmel viszi a bendőjében az értékes kincseket. Automatikusan követ, de egy bizonyos ponthoz is odavezényelhető.

A legizgalmasabb rész viszont nem a cél felé vezető út, hanem az elérését követő öt perc – ennyi idő áll ugyanis rendelkezésre a meneküléshez. Ha sikerül kinyerni az éppen kívánt nyersanyagot, a pálya egy véletlenszerű pontján megjelenik egy menekülőhajó – oda kell adott időn belül odaevickélni. A MULE magától is odatalál, de jelenleg nem ajánlott vakon követni, képes ugyanis átmenni a falakon, bemászni láthatatlan lyukakon, és úgy általában véve is ignorálja az ellenfeleket. Azok viszont nem ülnek a babérjaikon, az utolsó fázisban minden korábbinál nagyobb, erősebb invázió indul meg, így a menekülés nem szimplán futásból áll, hanem a túlélésért vívott kőkemény harcból is.

Egy meccs a résztvevő felek számától és képességeiktől függően átlagosan 20-30 percig tart, és a végén a teljesítmény függvényében mindig szerezhető valamiféle jutalom – bár a legnagyobb kincset a tapasztalati pontok jelentik, mivel ezekből lehet finanszírozni az egyes kasztok permanens fejlesztéseit. Több kategóriában is el lehet szórni a pontokat: minden fegyver támadóereje növelhető, ahogy a tárkapacitás vagy épp az egyszer használatos kiegészítők darabszáma is. Ez különösen a véges mennyiségű gránát és a végtelen, de „lehűlési" idővel rendelkező fáklyák esetén jön jól, utóbbiakat hajigálva lehet folyamatosan bevilágítani a következő folyosót, az alapvetően éjfekete barlangokat.

A szinte állandó sötétség ellenére a Deep Rock Galactic meglehetősen színes, de nem éppen szép játék. Bár a terep teljes rombolhatósága miatt választott voxeles megjelenítés kifejezetten jól áll neki, a törpék és az ellenséges lények elég egyszerűek, mégis remekül összeáll az egész. Elvégre egy ellenséges bolygó koromsötét felszíne alatt elsősorban nem nézelődni akar az ember, hanem meggazdagodni. És túlélni – bár a kettő sokszor nem jár együtt...



RÉMÁLOMSZERŰ PLATFORMER

THE NIGHTMARE FROM BEYOND

[ÍRTA LOR] Lovecrafti fronton jövőre is érkeznek érdekes címek, ezek egyike pedig egy apró indie csapat által fejlesztett 3D-platformer, ami különleges megoldásokkal kecsegtet. Első ránézésre elvarázsolt minket a hangulata, így egészen agytekerős élményt várunk a The Nightmare from Beyondtól.

Talán nincs is kimeríthetetlenebb tárháza a borzalmakról és metafizikai kérdésekről való elmélkedésnek, mint H.P. Lovecraft munkássága, és nem véletlen, hogy ez a gazdag univerzum rengeteg játékfejlesztőt ihlet meg. Különösen érdekes próbálkozásnak tűnik a The Domaginarium indie csapat készülő játéka, a

„A HALÁL SEM ÉR ÁT A VÉGTELEN IDŐKÖN"

A történet főhőse egy Sanja nevű, D'nyg fajból származó lány, aki Dajana nevű ikertestvérét keresi, és csak annyit tudni, hogy egy misztikus szekta rabolta el – a mi feladatunk lesz kideríteni a miérteket. A részletek csak lassan derülnek majd ki a

Lovecraft örökségét elég nehéz lehet egy 3D-s platformer képében feldolgozni, a bátor kis csapat mégis megpróbálkozott vele.

The Nightmare from Beyond, aminek különlegességét az adja, hogy 3D-s platformer formájában próbálják elmeselni saját, lovecrafti elemekből szőtt történetüket.

Bár a Steamen korai hozzáférésben vásárolható meg a játék, és tapasztalatunk szerint is még jócskán van mit foltozni rajta, a fejlesztők elmondása szerint jelenleg a félkész állapotnál tartanak. A funkciók nagyobb része megtalálható benne, most már főleg a dialógusokon és a pályákon dolgoznak, a végleges verzió megjelenését pedig 2018 harmadik negyedévére ígérik PC-re, PlayStation 4-re és PS Vitára, így vélhetően jövő ősszel minden szőrszál fel fog állni a hátunkon.

zavaros világban bolyongva, és az ígéretek szerint a játék sztorija komolyabb, a halandósággal és a korrupcióval kapcsolatos kérdéseket is boncolgat majd.

A narratíva két történetet vesz alapul a fejlesztők elmondása szerint, a klasszikusoknak számító „Rémület Dunwitchben" és az „Árnyék Innsmouth fölött" novellákat. Ezeket vegyítve próbáltak egy rendkívül sötét és furcsa történetet létrehozni, amivel elmondásuk szerint az volt a cél, hogy gondolkodásra késztessék a játékost a kaland befejezése után is – mi csak reméljük, hogy ez így lesz, egyelőre ugyanis még csak apró morzsákat hullajtottak el a korai verzióban.

ADATOK

KIADÓ
The Domaginarium

FEJLESZTŐ
The Domaginarium

MŰFAJ
horror-platformer

MEGJELENÉS
2017.09.12.

STÍLUSMINTA

At the Mountains of Madness
2016 (TEAM CLOCKWORKS)

Yooka-Laylee
2017 (TEAM17)

„NEM HALOTT AZ, MI FEKSZIK ÖRÖKKÖN"

Első ránézésre a hangulati elemek a helyükön vannak: sötét, ködös világba csöppenünk, ahol a lábunk alatt nyugvó talaj ellenére nehéz eldönteni, hogy éppen merre járunk. Az égbe emelkedő platformelemek, a lépések természetellenesen hangos kopogásai az atmoszférikus hangokhoz képest remek alapot adnak, idővel pedig egyre ijesztőbb szobrokba, majd lényekbe botlunk, és a levegő válik a mozgásterünkké. Helyszínek terén labirintusokra, ősi templomokra, romokra, idegen és földöntúli érzetet keltő helyekre számíthatunk.

Igaz, a textúrák kidolgozottsága még egyelőre nyers, ahogy a 3D-s karakterek és azok mozgása is, összességében eddig jó indulattal is a kétezres évek elejét juttatja eszünkbe a látvány – némi túlzással valahogy így nézne ki, ha régi sokszögletes Lara

Van valami nagyon sajátos stílusa ennek a korai hozzáférésű programnak, ezért kifejezetten drukkolunk a fejlesztőknek.

A komor hangulattal, a sötét világképpel egyáltalán nincs probléma, ellenben a most még gyerekcipőben járó játékmenet nem az igazi.

Croftunk nem műtárgyak, hanem szekták után kutatva próbálná megfejteni az élet nagy kérdéseit. Már most dicséret illeti viszont a groteszk háttérzenét, aminek morbiditását az adja, hogy teljesen váratlanul hol felpörög, hol lelassul, egyszerre válva nyugtalanítóvá és relaxálóvá. Mindez James Elsey brit zenész műve, akinek érdemes ránézni a Soundcloudjára a jameselseymusic profilnév alatt.

Bár a program remek atmoszférával rendelkezik, kiemelkedővé mégis a játékmechanikával kívánják tenni a fejlesztők, főleg a platformelemekkel való játszadozással, és olyan további rendszerekkel, amiket egyelőre nem szeretnének elspoilerezni. A korai verzió tesztelése minket sajnos nem győzött meg a benne rejlő bugok miatt, de természetesen tudjuk, hogy egy félkész játéknak ez a velejárója, ezért idén inkább csak azoknak a birkatürelműeknek ajánlanánk a vásárlást, akik visszajelzéseikkel szívesen segítik a fejlesztők munkáját.

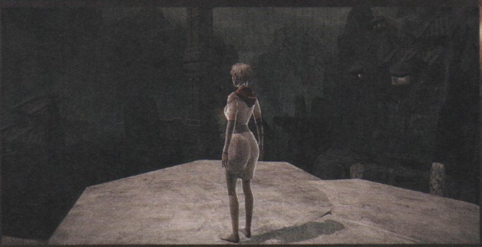
„A RÉGIEK VOLTAK, A RÉGIEK VANNAK, A RÉGIEK LESZNEK"

A kedvcsináló szerint az egyik fő érdekesség az lesz, ahogyan a rendelkezésünkre álló tárgyakat kombinálhatjuk a képességeinkkel, így nyitva és ismerve meg újabb rejtélyes és furcsa területeket.

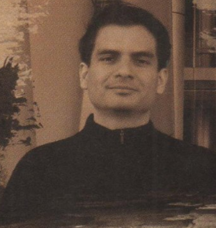
A jelenlegi buildben két ilyen itemet próbálhatunk ki: az egyik Sanja kesztyűje, amivel képes ajtókat kinyitni, a másik pedig egy bomba. Ezeken túl viszont kapunk majd egy feszítővasat (mint minden rendes játékban), és egy csákányt is, amiket egyaránt hasznosíthatunk mászáshoz, és ahhoz, hogy utat törjünk magunknak, illetve lesz egy olyan rejtélyes eszközünk is, amivel láthatatlan dolgokat fedhetünk fel. Utóbbi vonatkozása, hogy a „Rémület Dunwitchben" egy részében arról olvashatunk, hogy a Régi Nagyok az általunk ismert világ és a számunkra láthatatlan között élnek, ez a tárgy pedig azt fogja megvilágítani, ami a hétköznapi szem elől rejtve marad.

A kihívásokat főleg a környezeti feladványok adják, és nemcsak ügyességünkre kell hagyatkozni a platformokon való átjutás érdekében, de agytekervényeinkre is, a fent említett tárgyakhoz fűződő puzzle-ök miatt. Ezeket bizonyos esetekben oldalra görgetős, FPS vagy külső CCTV-kamera nézetben kell megoldanunk, amiket az alkotók megpróbálnak majd változatosan adagolni. A játék tartalmaz egy Photo Mode-ot is, amiben a kamerát kedvünk szerint mozgathatjuk úgy, hogy karakterünk közben áll (ez nem szünetelteti a játékot): ezt főleg azoknak szánják, akik szeretnek látványos képernyőmentéseket készíteni, vagy esetleg animált gifeket, videókat rögzíteni.

Érdemes lesz tehát egy nagy csápot rajzolni a 2018-as naptárba, amennyiben rajongunk bármiért, ami Lovecraft, mert a jelenleg 20 eurós, nagyjából 6200 forintos The Nightmare from Beyondból bármi jó kisülhet: legalábbis a hangulat és a különleges ötletek miatt mi adunk neki egy esélyt.



Nem csak a csápokról szól



Mivel a produkció nem hagyott minket nyugodni, feltettünk pár kérdést Sergio Rosának, a játék dizájnerének és írójának, hogy még több mindent kideritsünk a csapat munkájáról.

Mit kell tudni a csapatról, hányan dolgoztok a játékon?

Majdnem mindannyian El Salvadorból származunk, kivéve a zenén és hangokon dolgozó két tagunkat. A vizuális elemeken dolgozó csapattagok száma a projekt szakaszaitól függően változott. Eleinte hatan kezdtünk, majd kibővültünk kilencre, most pedig négyen vagyunk.

Miért pont Lovecraft mester univerzumát választottátok?

Konceptuális szemszögből egy nagyon izgalmas és gazdag univerzumnak tartom az övét. Mármint a furcsa szörnyek mellett rengeteg érdekes ötlettel van tele, értem ezt a kozmikus entitásokra, és arra a fő kérdésre, hogy mi is lakozhat odakint? Sok dolog ezek közül egészen evilági, például engem mindig is érdekelt, hogy mi lakozik az óceánok mélyén, és milyen lények élnek ott, amiket még sosem láthattunk.

Hogyan jött az ötlet a játékmechanikához, és miért éppen a platformert találtátok a megfelelő zsánernek?

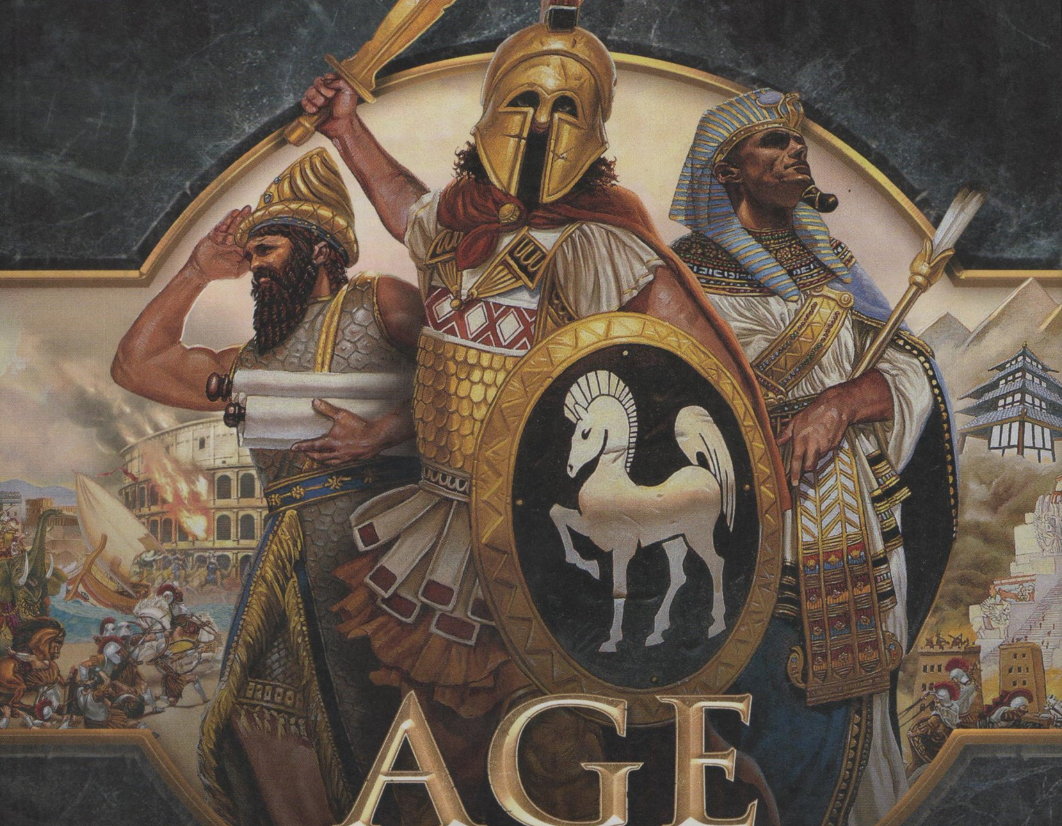
Az ötlet azután jött, hogy láttam a The Descent (A Barlang) című filmet. Aki nem ismerné: a filmben egy kutatócsoportnak kell szembenéznie furcsa, kannibálszerű lényekkel, és az egyik jelenetben az egyikük egy szikláról lóg lefelé, alatta egy szörnnyel. Minden rejtőzős horrorjátékban csak korlátozott lehetőséged van arra, hogy elbújj valami mögé, vagy valahová, így arra gondoltam, hogy milyen érdekes lenne egy olyan játék, ahol vertikális elemek közt kéne menekülnöd, szemben a jellemzően földszinten lévő taktikázással. A legkézenfekvőbb ötletnek a mászás tűnt, mint mechanika, innen pedig egyértelmű volt, hogy platformerben kell gondolkodnunk.

Melyik játékot szereted legjobban, ami H.P. Lovecraft munkásságára épül?

Bevallom, nem játszottam túl sok ilyen címmel, de ha választanom kell, akkor a Bloodborne, az Amnesia, és bár nem egészen „lovecrafti", de a Dead Space és a Quake is ilyen. Mert ugyan akcióorientáltak, de a mögöttük lévő koncepció (nagyon furcsa, sötét erők, amiket nem értesz) miatt annak mondhatók. Sokan a Silent Hillt is ezen kategóriába sorolják, de szerintem nem az, mivel a spirituális erők, amik a városban garázdálkodnak, nem egy kozmikus entitástól származnak.

Mi jelenti a legnagyobb kihívást a The Nightmare from Beyond fejlesztésében?

Két kihívást emelnék ki. Az egyik, hogy a platformer műfaj működjön a horrorral, mert nem szeretnénk azt az érzetet kelteni, hogy „van egy mászós játék néhány horrorelemmel", vagy azt, hogy ez egy „olyan horrorjáték, amiben ugrálsz, meg van néha jump scare". A másik, hogy a lovecrafti koncepció jól működjön, és ne legyen letudva az egész „néhány csápos dologgal".



Age of Empires

Avagy 20 éve köszöntött be a birodalmak kora

[ÍRTA **CHOCHO**] Bár manapság szinte hihetetlennek tűnik, 20 évvel ezelőtt még sokan csak legyintettek, ha a Microsoft játékkiadásra adta a fejét. A hatalmas szoftvercég általában valahogy benézte a dolgot, a pechszéria pedig csak akkor szakadt meg, amikor '97 októberében megjelent az Age of Empires.

„Az ötlet akkor jött, amikor megjelent a Warcraft és a Command & Conquer. Arra gondoltunk, hogy ezekből a játékokból merítünk, majd összevegyítjük őket a különböző civilizációk történelmével" – mesélte Bruce Shelley cirka tíz éve, amikor az Age of Empires 10. születésnapja alkalmából összehívott panelen kérdezték a sorozat eredetéről. Shelley valódi játékipari veterán, jövőre 70 éves lesz, pályáját pedig táblás társasjátékok tervezésével indította, és csak akkor kezdett érdeklődni a videojátékok iránt, amikor a '80-as évek végén már a saját bőrén is érezte a társasok piacának gyengülését. Aztán csatlakozott a Sid Meier által vezetett Microprose-hoz, ahol tulajdonképpen hasonló tematikájú projekteken dolgoztak, mint amikkel ő is foglalkozott, csak nem papír-ceruza formátumban: a menedzser- és stratégiai játékok sok elemet hoztak magukkal a táblás ősöktől.

Bruce sokat tanult a Microprose-nál, és fogalma sem volt róla, hogy eközben egy régi barátja, Tony Goodman épp sikert sikerre halmoz az általa alapított Ensemble Corporationnel. A cég remekül ment, mondhatni túlságosan is jól: addigi fennállásának mindössze hat esztendeje során Amerika egyik leggyorsabban növekvő vállalkozása lett, amit egyre több mogul szeretett volna bekebelezni. És bár Tony büszke volt az Ensemble-re, unta már az állandó melót, főleg mert elsősorban pénzügyi szoftvereket fejlesztettek, szó sem volt a szórakoztató iparba történő belépésről. Erre 1994-ig kellett várni, amikor is Tony öccse, Rick meggyőzte fivérét, hogy alapítson egy játékfejlesztésért felelős divíziót. Tony belevágott a dologba, vezetőként pedig szinte azonnal állást ajánlott Bruce-nak, hogy ugyan segítsen már a területen egyébként teljesen tapasztalatlan Robertnek az első játékuk kifejlesztésében.

A csapat saját nevet is kapott: Ensemble Studios, és végül nem az anyacég ága, hanem relatíve független vállalkozás lett, amely végül Goodmanék szíve-csücskeként még az Ensemble Corporation 1998-as felvásárlását is túlélte, hogy a világ egyik legelismertebb játékfejlesztő stúdiójává váljon, amely a mai napig meghatározó fogalom a gamervilágban – még akkor is, ha már nincs köztünk a cég, de erről később. „Mikor elindítottam a vállalkozást, nem volt egyetlen alkalmazottam sem, csak ültem az irodában és azon gondolkodtam, mi legyen" – emlékezett vissza később Tony, majd hozzátette: csak azért lett az alapítói széken túl művészeti vezetői pozíciója, mert alig 15 embert tudott összekalapozni az Ensemble Studioshoz, és kellett még munkaerő…

LEGYÜNK CIVILIZÁLTAK!

Mivel a Goodman-tesók mellett Shelley is odavolt a stratégiai játékokért, nem volt kérdéses, hogy milyen irányba tolják első közös munkájukat: a Dawn of Man című RTS az emberiség hajnalát dolgozta volna fel, hogy végigvezesse a játékost egészen a közelmúlt történelmi eseményeiig. Fél évbe telt, mire a srácok belátták, hogy ez lehetetlen – ekkor döntöttek az epizodikus felépítés mellett, ennek első lépése pedig az ős- és ókor volt. Mivel Shelley a Civilization-sorozaton is dolgozott, nem volt számára ismeretlen a történelmi téma, és bár igyekeztek komolyan venni a hitelesség kérdését, mindvégig a szórakoztatás volt a cél – emiatt is kezdett érdeklődni a Microsoft a projekt iránt, főleg mert a bevezetőben írtaknak megfelelően a játékok piacán nehezen tudott labdába rúgni a cég. Oké, a Flight Simulator nagy siker volt, de azt is csak a hardcore közönség élvezte igazán. Kellett valami, ami nemcsak a legelvakultabb rajongókat, hanem mindenkit megszólít, és látva a Civilization, a C&C és a Warcraft sikerét, az Age of Empires lett a legújabb sikervárományos.

Az Age of Empires elsősorban a törzsközösségekből kinőtt korai civilizációkra koncentrált, összesen egy tucat került a játékba, köztük a görögök, az egyiptomiak és a babilóniaiak, hogy csak pár nagyobbat emeljünk ki. Ebben az időben az RTS-ek igyekeztek versenyt futni a játszható frakciók területén, ennyire sokféle népet azonban egy konkurens sem tudott felmutatni, így a Microsoft is igyekezett a játék sokszínűségére helyezni a marketing hangsúlyát. A valóságban persze szó sincs egy tucat teljesen eltérő népről: az épületek, a fejlesztések és az egységek sok esetben teljesen azonosak, ahogy a választható stratégiák között sincs igazi eltérés, de pár marginális különbség már elég ahhoz, hogy hivatalosan eltérő oldalként kezeljük őket.

„Mi épp csak azzal a rajongótáborral indultunk, akiket Bruce és Sid Meier hozott össze a Civilizationnel. Amikor a Microsoft lett a kiadónk, senki sem tudott más történelmi játékra hivatkozni" – mondta Rick Goodman. Avagy jókor voltak jó helyen, és a tetejébe még valami újat is esélyük volt tető alá hozni. Na, nem mintha ez alapvető cél lett volna az Ensemble-nél: a stúdió inkább csak meg akarta lovagolni a trendeket, alkotói ezért is választották célul egy RTS fejlesztését. A '90-es évek második felében boldog-boldogtalan ilyen programokon dolgozott, mindenki a következő Blizzard és Westwood szeretett volna lenni, és bár akadtak sikeres próbálkozók, fogcsikorgatva sem jut eszembe még egy olyan nagy cím, amely máig velünk van – leszámítva persze az Age-et.

„Minden művész olyasmit szeretne alkotni, amilyenhez hasonlóra addig még nem volt precedens. A történelem viszont jó döntésnek bizonyult, egyrészt mert mindnyájan szerettük, másrészt

„EZT MÁR LÁTTAM VALAHOL…"

AMENNYIBEN A KEDVES OLVASÓ ÚGY ÉRZI, TALÁLKOZOTT EGY HASONLÓ CIKKEL A PC GURU WEBOLDALÁN, NEM IS OLYAN RÉGEN, AKKOR CSAK RÉSZBEN TÉVED: EZ AZ ÍRÁS NEM A JÁTÉKSOROZAT TÖRTÉNELMÉT, HANEM ANNAK MEGSZÜLETÉSÉT JÁRJA KÖRÜL, BÁR AZ ELŐZŐ TÉMÁT BODAK KOLLÉGA VALÓBAN FELDOLGOZTA A PC GURU ONLINE-ON. AMENNYIBEN ARRA VAGY KÍVÁNCSI, HOGY MILYENEK VOLTAK MAGUK AZ AGE OF-JÁTÉKOK, AKKOR EZEN A LINKEN OLVASHATOD EL A CIKKET, AMELY MONDHATNI, EZT AZ ANYAGOT EGÉSZÍTI KI: HTTP://BIT.LY/2WEEYA5

Elefántok kontra hajítógépek, második menet! A 2D-s terepen még egy kis vérre is futotta a grafikusoknak.

ismertük a történetet, az egységek pedig ott hevertek az orrunk előtt" – mondta Rick, egészen új fénnyel világítva meg az Age of-játékok fejlesztését. Elvégre míg a Westwood és a Blizzard kreatív agyasainak komplett világokat kellett kitalálniuk, addig az Ensemble esetében elég volt, ha az ismert történelembe ássák bele magukat.

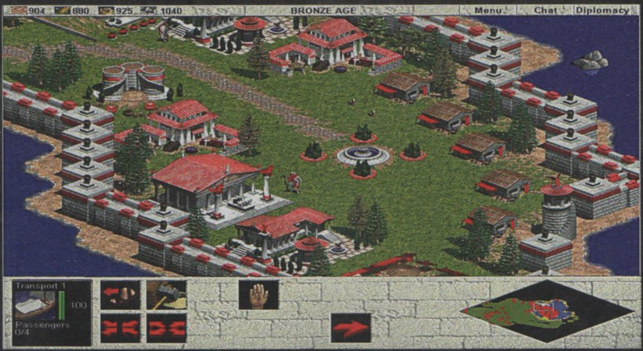
KORBÓL KORBA

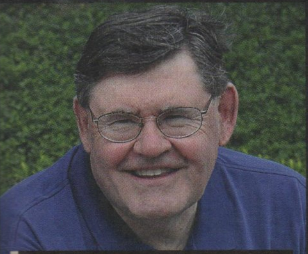
Az Age of Empires fejlesztésének egyik legfontosabb kérdése az volt, mi lesz a játék legfőbb újdonsága. Ugye a népeket már említettük, de az Ensemble-nél is tudták, hogy a játékosok nem hülyék, fel fog tűnni nekik a sok egyezés. Mi legyen hát az utolsó nagy extra, amivel beviszik a gyomrost a többi, RTS-t fejlesztő stúdiónak? A választ ezúttal is a Civilization adta meg. Aki még nem játszott Sid Meier ikonikus sorozatával, az egyrészt szégyellje magát, másrészt dobjon el mindent, és vegye meg a kiválóra sikeredett ötödik részt, végül pedig sok száz órányi játék után visszatérve a cikkre, gondolkodjon el a program egyik legfontosabb mechanikáján: bizony, a korok között átívelő játékmenetről van szó. Shelley-ék át akarták ezt venni a sorozattól, amíg azonban a Civilization körökre osztott formátuma miatt könnyen ki tudja egyenlíteni a játékosok más-más korokból származó fejlesztéseiből fakadó eltéréseket, addig az Age of Empirest kezdettől fogva valósidejű játéknak tervezték, amiben a gyors döntéshozatal legalább olyan fontos, mint a mikromenedzsment. Végül csak implementálták a fejlesztők az ötletet, méghozzá mindössze négy lépésben: a játékosok a kőkorszakban kezdenek, majd bizonyos feltételek teljesítése árán továbblépnek a neolitikumba, a bronzkorba, és végül a vaskorba. Minden egyes korváltásnál automatikusan felupgrade-elődnek a már álló épületek és legyártott egységek, valamint új, az adott korszakra jellemző fejlesztések nyílnak meg, mint a kereskedelem vagy a hadihajók. Ez a megoldás nemcsak egyedi volt, de izgalmas is, főleg multiban, ami egymagában halhatatlanná tette a programot. A játékosok úgy érezték, versenyezniük kell az idővel, mert ha az ellenfél hamarabb jutott előre a történelmi korokban, mint ők, akkor gyorsabban tudott brutálisan erős egységeket gyártani. Ilyenek voltak a hittérítő papok, akiknek „wololo" felkiáltása manapság népszerű mém, és akik pillanatok alatt képesek átállítani az ellenséges egységeket. De a maximumra fejlesztett hajítógépek is sokak szívében keltettek félelmet, nem beszélve a hadihajókról, amik ugyan nagyon sokba kerültek, de ha egyszer felhúztunk egy flottát, a környék minden haderejét képesek voltak kiiktatni – feltéve, ha a part közelében voltak, ugye. De persze nemcsak háborúzni kell az Age of Empiresben, hanem a saját birodalmunkat is fel kell virágoztatnunk, sőt akár vérontás nélkül is nyerhetünk: szintén civilizationös módi, hogy felhúzunk egy ókori csodát (piramis, zikkurat, Leónidasz király emlékműve stb.), és ezzel olyan szinten ledöbbentjük a

Ezek a képek a Windows 10-re érkező felújított Age of Empiresből valók. Valóban döbbenetesen néz ki a játék!

OKOS ÓKORIAK

AZ AGE OF EMPIREST ANNAK IDEJÉN SOKAN TÁMADTÁK, MONDVÁN: A JÁTÉK CSAL, AZ ELLENFÉL LÁTJA A KÖDÖN TÚLI TERÜLETEKET IS, SŐT IGAZÁBÓL VÉGTELEN ERŐFORRÁSSAL RENDELKEZIK. NOS, A HELYZET ENNEK PONT AZ ELLENTETTJE: AZ AGE OF EREDETI KÓDJÁÉRT EGY DAVE POTTINGER NEVŰ ZSENIÁLIS PROGRAMOZÓ FELELT, AKI OLYAN ERŐS MI-T ÍRT A JÁTÉK ALÁ, HOGY AZT KOMOLYAN BUTÍTANI KELLETT MINDENFÉLE KORLÁTOZÁSOKKAL, MÁSKÜLÖNBEN MÉG A FEJLESZTŐKET IS LEALÁZTA. A GÉPAGY NEM CSAL, CSAK NAGYON JÓL ISMERI A JÁTÉK MECHANIKÁIT, ÉS MÁR LEGELSŐ LÉPÉSKÉNT OPTIMÁLIS PARANCSOKAT AD. MINDEN EGYES ÉPÍTŐMUNKÁS, BUNKÓS HARCOS VAGY HÁZIKÓ OKKAL KERÜL ODA, AHOVA, EZÉRT PEDIG DAVE SZERINT EGY GONDOSAN KIMUNKÁLT ALGORITMUSCSOKOR A FELELŐS. A HELYZETELEMZÉSEKKEL TOVÁBB ERŐSÍTETT MI VÉGÜL ODA JUTOTT, HOGY AZ ELŐRE LETÁROLT, TÖRTÉNELMILEG HŰNEK MONDHATÓ STRATÉGIÁK HELYETT ÚJ, HATÉKONYABB HADVISELÉSI TAKTIÁKKAL ÁLLT ELŐ.





Bruce Shelley ma már nem az Age-sorozaton dolgozik, de még most, 70 évesen is aktív játékfejlesztő.

Telepítsetek Windows 10-et!

Ez nem a reklám helye, főleg nem most, amikor a lapzárta körüli hajrában kell újratelepítenem a gépem az összeomlott Áruház miatt. Nem, mindössze praktikus felszólításról van szó: a helyzet az, hogy a Microsoft köszöni, nem kér a Steamből, és mind az októberi Age of Empires: Definitive Edition, mind a távoli jövőben érkező Age of Empires IV kizárólag a szoftveróriás legújabb operációs rendszerén lesz hajlandó futni. Sőt megvenni is az említett Áruházban lehet majd őket. A Definitive Edition már előrendelhető 6 900 forintos áron, máshol pedig sosem lesz beszerezhető. Szóval, ha hozzánk hasonlóan szeretnétek elmerülni a birodalmak legújabb korában, meg kell barátkoznotok a Windows 10 feltelepítésének gondolatával.

környező népeket, hogy azok egy csapásra behódolnak nekünk, ergo győzelmet aratunk. És ha már Civilization, akad itt még diplomácia is, igaz, a nagy elődnél fapadosabb formában.

SZÉP LETT, DE MENNYIRE

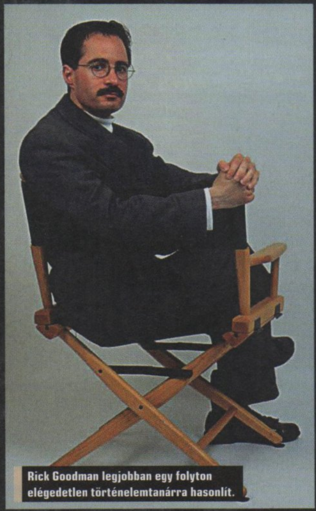
Amikor az Age of Empires megjelent, a legtöbb játékosnak mindössze két elvárása volt egy RTS-sel szemben: legyen átlátható a kezelőfelülete, és legyen jó a multija. Ezekkel nem volt gond az Age of esetében, a játék azonban egy harmadik faktornak is köszönhette népszerűségét: a korhoz képest elképesztően nézett ki. Persze mint annyi mindent, ezt is a Civilizationnek köszönhette: Shelley azt a játékot nagyon pofás darabnak tartotta, annak ellenére, hogy a minimalista világtérképét szinte csak színes, képes-szöveges dobozok dobták fel. A hangulata azonban kellően realista volt, az ember úgy érezte, valami nagynak, komolynak a részese, miközben az ablakok szép lassan beborítják a monitorát. Ezt a jelleget szerette volna Bruce viszontlátni az akkor még Dawn of Man című játékban is, és pontosan ezt tűzte ki céljául a grafikáért felelős Matt Pritchard.

Mattet csak mint az „Optimalizálót" ismerték a cégnél, ez a becenév pedig rajta is maradt. Azzal érdemelte ki, hogy szemre programozta le az Age of Empirest hajtó Genie Engine-t, lévén csak annyi támpontja volt, hogy „olyannak kell lennie, mint a Warcraft, de legyen reális, mint a Civ". Az eredmény egy izometrikus 2D-s motor lett, amely előre megrajzolt és csak pár fázissal animált sprite-ok formájában jelenített meg, nos, mindent: az egységeket, az épületeket, a füvet, a fákat, az állatokat – tulajdonképpen ez is tette annyira modulárissá, hogy a hivatalos pályaszerkesztőt végül a játék dobozába is be lehessen tenni. Ez tette halhatatlanná a produkciót, elvégre, ha elfogytak a multis pályák, bármikor készíthettünk egy újat, sőt még ökörködni is lehetett. Én például építettem olyan térképet, ahol az egyik sarok és egyetlen pici sziget kivételével mindent víz borított: én voltam a sarokban, az ellen pedig a szigeten – el lehet képzelni, micsoda komoly hadviselés kellett a legyőzéséhez. A pályaszerkesztő egyébként hagyománnyá vált az Ensemble-nél, a cég összes játéka kapott hivatalos editort.

AGE OF SUCCESS

Talán mondani sem kell, hogy a srácok hároméves munkája hatalmas sikert aratott, és nem csak a Microsoft volt elégedett vele: az Age of Empires 1997. október 15-i megjelenésétől számított négy esztendőben összesen 2,2 millió példány kelt el belőle PC-re, az értékelései pedig rendre a 8-9-es tartományban voltak (figyelem, akkoriban ezek az eladások még kiemelten magasnak számítottak, az egymilliós álomhatár alig adatott meg pár nagy címnek). Persze kritika azért jutott így is: sokaknak nem tetszett, hogy egyszerre mindössze 150 egységet lehetett gyártani (Shelley-ék szerint ennyit lehetett rendesen menedzselni, holott a motor többet is meg tudott volna mozdítani), illetve hogy az egységek az épületeknél is nagyobbak voltak, avagy az arányokra nem figyeltek a grafikusok – ez is a Civilization öröksége, az Ensemble-nél úgy tekintettek a grafikára, mint egy szép, de elsősorban funkcionális elemre, amely a játékmenetnek hivatott aládolgozni. A folytatásoknál mindenesetre gondosan ügyeltek a méretarányokra is.

Igen, folytatások: az Age of Empires sikere azonnal kőbe véste a második részt, az Ensemble Studios pedig időközben, az anyacég felvásárlása után független vállalatként kezdett működni – szükség volt a tőkeinjekcióra, amit a Microsoft bőszen szolgáltatott is. Mivel ez a cikk elsősorban a széria indulásáról szól, illetőleg bodak már lefedte a sorozat többi játékát a PC Guru Online hasonló cikkében (lásd a mellékelt szövegdobozt), most csak vázlatosan szólnék a legendás Age of Empires II: The Age of Kingsről, annak döbbenetesen jól sikerült kiegészítőjéről, valamint a később jött, már 3D-s Age of Empires III-ról, amelyet a cég tervei szerint még két folytatás követett volna – a negyedik rész a 20. századot dolgozta volna fel, az ötödik pedig a jövőt. Ezt onnan tudjuk, hogy a harmadik rész megjelenésekor a hivatalos album egyik belső oldalán látható volt egy kép, rajta a pentalógia terveivel. Ám sajnos ebből végül nem lett semmi. Először is a Microsoft



Rick Goodman legjobban egy folyton elégedetlen történelemtanárra hasonlít.

2001-ben felvásárolta az Ensemble-t, majd ráállította a saját, elsősorban xboxos projektjeire. A sikeres 2008-as Halo Wars után viszont bezárták a stúdiót, ennek körülményei pedig máig ködösek. Az Ensemble-ös srácok szerint váratlan volt a döntés, a cég jól ment, egyszerre több projekten is dolgoztak, ezeket mindet törölték. A Microsoft ugyanakkor átszervezésre hivatkozott, pénztemetőként beszélt a csapatról, az igazság pedig talán sosem derül ki. Annyi bizonyos, hogy a legtöbb dolgozó ultimátumot kapott: vagy csatlakoznak az Ensemble romjain épített két új stúdióhoz, vagy fel is út, le is út – nem csoda, hogy sokan távoztak.

Az Age of-saga nagy öregjei már külön utakon járnak. A hetvenedik életévét taposó Bruce Shelley a mai napig aktív, az Ensemble bezárása utána a Zyngánál dolgozott, most pedig egy független játékfejlesztő stúdió, a főleg mobiljátékokkal foglalkozó BonusXP munkatársa. Tony Goodman is a mobiljátékokban találta meg a jövőjét, PeopleFun nevű cége immár öt esztendeje ontja magából a kazuár és social alkotásokat. A legtöbbre talán öccse, Rick vitte a játékvilágban: az Age of Kings fejlesztése alatt kilépett az Ensemble Studiosból, saját céget alapított Stainless Steel néven, majd 2001-ben útjára bocsátotta az Empire Earth-sorozatot, amely az Age of Empires örökségét vitte tovább, avagy ez is egy valós idejű, korváltós stratégia volt, csak épp sokkal látványosabb grafikával és annyi korszakkal, amennyi csak belefért a kódba – tulajdonképpen ez lett a Dawn of Man eredeti koncepciójához legközelebb eső játék. A Stainless Steel még letett az asztalra egy Empires: Dawn of the Modern World című folytatást, illetve egy Rise and Fall: Civilizations at Wart, majd Rick továbbállt a Tilted Millhez, ahol a Caesar IV-et rakta össze. Ezt követően egy karitatív cég virtuális világának fejlesztésébe fogott bele, amelynek célja a kínai kisiskolások angolra tanítása volt. Ez végül bedőlt, Rick pedig immár tíz éve nem csinál semmit – ki tudja, egy nap talán még visszatér.

Akárcsak az Age of Empires, ami idén kap egy teljesen felújított 3D-s kiadást, Definitive Edition címmel – október 19-én jelenik meg kizárólag a Windows Store-ban, már most nagyon várjuk. És ez még nem minden: a Microsoft egy rövid videó formájában leplezte le az Age of Empires IV-et, amiről ugyan még semmit sem tudunk (sőt igazából az év legfeleslegesebb bejelentésének tartjuk, elvégre egy kósza évszámot sem kaptunk a megjelenést illetően), de azért örülünk az érkezésének. A fejlesztést a Relic vállalta magára, az a cég, amely nemrég a Warhammer 40,000: Dawn of War III-mal ejtette talajra a PC-s játékosok állát szerte a világon. És hogy mennyire lesz hű a folytatás az eredeti szériához? Egy nap kiderül, mi azért mindenesetre reméljük, hogy a birodalmak kora hamarosan ismét felvirrad, és ezúttal tovább tart majd, mint legutóbb.

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + DESTINY 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	23.490 Ft
Hosszabbítással:	22.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + OVERWATCH GOTY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.990 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	28.490 Ft
Hosszabbítással:	27.490 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + PROJECT CARS 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	10.070 Ft
Hosszabbítással:	9.570 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

PRÓBÁLD KI TE IS A PC GURU ELŐFIZETÉST!

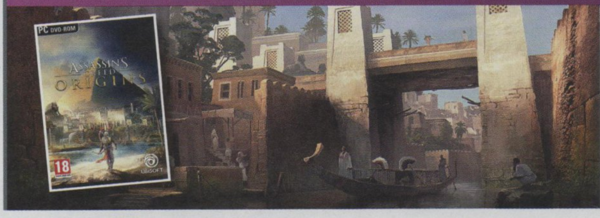
Érdekel az előfizetés, de még sosem próbáltad? Van egy jó hírünk: most mindössze 1500 Ft-ért fizethetsz elő a PC Guru magazin egyhavi konstrukciójára. Ez azt jelenti, hogy a weboldalunkon (pcguru.hu/elofizetesi-csomagok) az „Egyhavi előfizetés" című konstrukcióval a szokottnál 500 Ft-tal olcsóbban juthatsz hozzá egy lapszámhoz úgy, hogy közben megtudod, hogy működik az előfizetési rendszer, és milyen gyorsan kapod kézhez az újságot. Ez a különleges akció 2017. 12. 31-ig érvényes!

Itt az ősz, vele pedig a legfrissebb előfizetési akcióink. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Vagy csak az újságra vágysz? Akkor kedvezőbb áron kaphatod meg a magazin lapszámait, ha előfizetővé válsz!

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + FIFA 18

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + ASSASSIN'S CREED: ORIGINS



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

AZ ÖRVÉNY VONZÁSÁBAN

[ÍRTA **TIKA**]

A Total War legszínesebb korszaka tavaly a Games Workshop fantasy világával, a Warhammerrel egyesülve jött el, megcsillogtatva az Óvilág ezernyi szörnyét és csodáját. Egy helyet, ahol vér és iszonyat jár a seregek nyomában, a hősök pedig sárkányokon lovagolnak, és sosem halnak meg. Ám ez csupán a kezdet volt, úgyhogy most mélyebbre ásunk, a kaland még veszélyesebb, és jön az Újvilág...

Még csak alig másfél év telt el, hogy Karl Franz pörölye szétcsapott az Óhazában – egészen pontosan 16 hónap, ami a játékiparban bakfitty, és ugye az Öregvilág népessége a négy induló frakcióról eközben kilencre ugrott, megjelent két új mini-kampány, jött egy halom új seregvezér, ezt a rengeteg kódot meg nem a szél fújta össze. Na, így készülgetett, laposra ült angol hátsó fartájak árán a Warhammer középső része, merthogy trilógia lesz a drága. És hogy vajon volt-e bennünk/bennem kétely látva a szűkös időkeretet? Egy csepp sem... Szerencsére vasbeton a plafon, úgyhogy nem szakad rám, mert akkorát lódítottam, mint ide Makó; persze, hogy volt! Azonban mindenki nyugodjon meg, a Total War-Games Workshop házasság még mindig működik, sőt a legszebb pillanatok még csak most jönnek...

ÜSTÖKÖS SZÁLL ALÁ

A Warhammer világában a nagy dolgok eljövetelét égi jelek kísérik, a kettős csóvájú üstökös feltűnése azonban még ezek közül is kiemelkedik, hisz egyszerre jelentheti a végzet beteljesülését, és egy új kor kezdetét. Ez ragyogott például Sigmar, a Birodalom alapítójának születésénél, és most újra megjelent az égen. Minden nép érzi a változást, azt, ahogy az égi vándor hullámokat kelt a Mágia szelében, és így gyengíti a Nagy örvény munkáját. Valamikor régen ugyanis a Nemes elfek legnagyobb mágusai, Caledor a Sárkányszelídítő vezérletével, az Ulthuan ősi szikláiból egy mágikus hálózatot hoztak létre, amely a Holtak-szigetére vezette a Káosz energiáját, a Mágia szelét. Ott került sor aztán a Nagy örvény megidézésére, amely legyőzte az ősgonosz első nagy invázióját, és a mai napig távol tartja a démoni erőket a halandók világától. A mágusok, beleértve Caledort is, csapdába estek az örvény belsejében, ám a varázslat működik – a gigászi tölcsért bárki láthatja Ulthuan beltengere fölött kavarogni, és az egyensúlyi állapota azóta is tart. Az üstökös megjelenése azonban mind a négy játszható fajt mozgásba lendíti, sötét tervek kezdenek körvonalazódni a háttérben, így a jóknak is lépni kell, elsőként a Nemes elfeknek. A gonoszt ezúttal a Sötét elfek és a Skavenek képviselik, akik hatalomvágy, önzés, mohóság és a szokásos bolondságok miatt akarják átvenni az uralmat az örvény felett. A Gyíkemberek az iskolapéldái a „ne ítélj elsőre" közhelynek, ugyanis a hüllő nép úgy került a Warhammer liturgiába, mint a teremtő Ősök által itt hagyott őrzők, a Nagy terv végrehajtói – amiről speciel senki nem tudja, mi is az, de mindenesetre jóindulatú szauruszokról van szó, akiket egy ősi prófécia vezet az örvény irányába.

IRÁNY AZ ÖRVÉNY!

Miről is szól a Total War? Seregekről, hősökről, akik csodás, messzi tájakra vándorolnak a körökre osztott felületen, aztán a valós idejű harcmezőn ostromok és gigászi csaták során elkenik mindenkinek a száját, akit nem lehet diplomáciával befűzni. A végső győzelem pedig egy bevásárlólista arról, hogy kiket kéne kitúrni, és milyen földterületek birtoklása szükséges az áhított befejezéshez. De nem most!

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.28.

ÁR
Az alapjáték 59,99 euró a Steamen, míg a boltokban 12 990 Ft környékén mozog, a Limited Edition pedig 15 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 3GHz, 5GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000), 60GB HDD.

Ez az első eset ugyanis a Total Warok sorában, hogy nem a hódítások alapján kürtölik ki a győztest, hanem a négy kiemelt faj egymással verseng, és az nyer, aki végrehajtja mind az öt, a Nagy örvényhez vezető rituálét, és egy utolsó, mindent eldöntő csatában bizonyítja rátermettségét. Simán megtörténhet, hogy miközben a térkép felét már kiirtottad, a surranópályán becsúszik valaki és megelőz, mert jobban taktikázott az örvénynél. Először a sorozatban tehát az MI által vezetett másik három frakció valóban legyőzhet, és megnyerheti a játékot. A területfoglalást és a töltelék fajok bántalmazását persze nem lehet megúszni, hisz a rituálékhoz „üzemanyag" is kell, és a népenként eltérő matériához ugyan a küldetések teljesítéséből is csurrancseppen, de a legvastagabban a térképen elszórt, spéci ikonokkal jelzett lelőhelyekből folydogál.

Fontos, hogy minden rituálé sebet ejt a világot a Káosztól elválasztó finom szövedéken, így aztán egyre több és több démonsereg manifesztálódik a varázslat helyszínén, de nem ez lesz az egyetlen légy a levesben. A képernyő tetején – az örvény megzabolázására tett kísérleteket figyelemmel követő skála mellett – seregeket bérelhetünk fel, hogy akadályozzuk a többi résztvevőt, de nyilván ők is élnek ezzel a lehetőséggel. Ráadásul a rituálé megkezdése után néhány körig bárki megszakíthatja a folyamatot, ha elpusztítja az örvénnyel összekapcsolódó városokat – ezek amúgy a világtérképen elég látványosan megjelennek. Ez az adok-kapok rész pedig minden eddiginél izgalmasabb végjátékot tartogat, hisz miről is szóltak az utolsó körök, amikor a félistenné hizlalt hősök elit seregei üldözték a megroggyant birodalmak szánalmas maradványait – nos, pontosan az uncsi takarítómunkáról, míg most a verseny az utolsó pillanatig éles...

Létezik egy teória, miszerint az első résztől tanácsokat osztogató vak fickó nem más, mint Tzeentch, a cselszövő káoszisten ügynöke, aki kvázi az oktatómód szerepkörén keresztül ugrasztja egymásnak a népeket (Tzeentch jelképe ugyanis a holló, és mi ül az öreg vállán?). A vén mesemondó maradt, azonban most egy kicsit többre volt szükség, tekintve hogy az Eye of the Vortex kampányt már nem lehet eladni egy sima „menj és csapd le" buzdítással. No, ne tessék bonyolult dolgokra gondolni, már az is haladás, hogy minden egyes rituálé elvégzése után átvezető animáció jön – művészi, rajzolt, nem a játék motorjával hajtott –, ami koherens egésszé formálja az öt lépcsőfokot, és olyan szerepjáték elemek is kezdenek bekúszni a küszöb alá, mint amikor az elhagyott romokat (ahol eddig csak a kolonizáló opciót találtuk) átvizsgálva kincsek után kutathat a kalandor. Ezek a pillanatok, kiegészítve a gyakran alkalmazott, és bőségesen illusztrált eseményhalmazzal – rituális áldozatok, politikai események – legalább egy-egy szusszanásnyi időre átlendítik a játékost a szöveges kalandok világába, ahol aztán a választásunk szerint jutalmaz vagy büntet a játék.

Aggódtunk a folytatás rövid fejlesztési ideje miatt, a Creative Assembly viszont pontosan tudja, mit csinál.

Mortal Empires

A Total War trilógia egyik nagy ígérete, hogy hidat képez majd az epizódok között, és végül ingyen, bérmentve összekapcsolják egyetlen óriási kampányban az összes földrészt és fajt (a tervezet A Very Big Campaign munkacímen fut). Ennek az első lépése a néhány hét múlva megjelenő, ingyenes Mortal Empires DLC, amelyhez mind a két részt birtokolnunk kell, és így ad egy új hadjáratot a Warhammer II menüjéhez. A The Old World és a mostani Eye of the Vortex kampány azonban nem kompatibilis, ezért ez nem egy sima összekapcsolás lesz, hanem az Óregvilág kiterjesztése az új kontinensek (Ulthuan, Naggaroth, Lustria és a Southlands) felé, miközben megtartja az alapjáték újdonságait, de az örvényt kikapcsolja a játékmenetből. Az Óregvilághoz képest kétszer akkora területet, 35 legendary lordot, és hódításra kihegyezett játékmenetet ígér.

Túl a tengeren...

A Warhammerben a mítoszok és legendák mögött mindig volt egy adag valóság, ezért aztán nem meglepő, hogy az itt is Újvilágként ismert terület párhuzamba állítható a nagy földrajzi felfedezésekkel és Amerikával (az új kontinenst például egy tilean kereskedő, bizonyos Marco Colombo fedezte fel, vajon honnan ismerős ez a név...). Az atlanti térségre gyanúsan emlékeztető kontúrok mellett amúgy a mostani világtérkép négy jól elkülönülő

Nincs olyan katona, aki ne szomjazna meg úgy istenigazából egy kökemény hadjárat során. Szerencsére vannak hordók!

Volt már egyszer Warhammer!

Nagyon régen (a hivatalos dátum szerint 1998-ban) volt már egy játék, ami formációkba szorította a Warhammert, sőt 3D-s perspektívában – persze csak izometrikus nézetben és valós időben hozta mindazt, amitől szeretjük ezeket a csatákat. A Total Wart beelőző produkciót úgy hívták, hogy Dark Omen, én speciel csak arra emlékszem, hogy bestiálisan nehéz pályái voltak. Amúgy egy elágazásokra bontott sztori volt, ahol ugyanazt a sereget cipeltük végig, fejlesztgettük a küldetésekért kapott zséből, miközben a spéci missziók varázslókat, elit alakulatokat csaptak a bandához, és pontosan úgy működött a taktikai rész, mint a Total Warban, annak arcvonalaival, íjászaival, oldalba támadásaival, stb… Mint később megtudtam, a Dark Omen egy széria darabja volt, amely még 1995-ben indult Warhammer: Shadow of the Horned Rat címmel a Mindscape gondozásában, a Games Workshop közreműködésével.

negyedre oszlik, ebből az amerikai kontinens mintáját követő délin a Gyíkemberek vertek tanyát, erős maja és azték gyökereket keverve a dinoszauruszokhoz. Az északi földrész, Naggaroth a Sötét elfek felségterülete, jobbról pedig egy gyűrű alakú szigetcsoporton a Nemes elfek védik Ulthuant a behatolóktól. Az Afrikát jelképező kontinensdarabon, Southlandsen, többnyire a Skavenek lapítanak, s ez volt az a népcsoport, amit sokáig csak találgattunk, miközben a fejlesztők fejese is adta az ártatlant – „Az csak egy patkány", mondta, amikor a Warhammer 2 trailer végén felbukkant egy rágcsávó nagy piros szemekkel. Azt azért nem árt tudni, hogy nem csak ebből a négy fajból áll a világ, eljutottak már ide a vámpíroktól kezdve a törpékig minden jelentősebb frakció képviselői, biz isten még az emberek is (az Újvilág kolonistái), sőt az Óregvilágból idejöttek a Beastmenek, plusz még kóborló fosztogatók mindenféle összeállításban. Jelentős változás, hogy a világnak ezen a szegletén senki nem válogat, nincs korlátozva, hogy melyik faj milyen településekbe teheti be a lábát, viszont ettől még az „élőhelyek" és a lakók között nem árt, ha megvan a kompatibilitás. A Sötét elfek például a hideget, míg a Gyíkemberek a trópusi klímát szeretik, és ha ettől eltérő éghajlaton vernek tanyát vagy foglalnak el várost, akkor ott komoly hangulati, növekedési és költségbeli negatív hatásokra lehet számítani.

A Skavenekről már az augusztusi PC Guru borítója lerántotta a fejlesztők leplét. Patkányirtásra fel!

Az Öregvilág sem volt piskóta, de a mostani világtérkép mind elrendezésében, mind a külsőségekben szinte tökéletesre sikeredett. A kontinensnyi területek között főszerepet kapó hajózást zátonyok és látványos viharok nehezítik, cserébe rengeteg hajóroncs, azaz felvehető kincs van elrejtve a tengereken. A hajózáshoz zárójelben jegyzem meg, hogy tengeri csata továbbra is csak auto-battle opcióval van, egyelőre nagyon helyesen. A környezet meseszép, a dínók piramisvárosaitól a fényárban úszó elf tájakig minden hozza az elvárt hangulatot, és akkor még ott van Ulthuan a gigászi tölcsérrel a közepén. Egyébként a Nagy örvényt a híresztelésekkel ellentétben nem csak egy oldalról lehet megközelíteni, a patkó alakú hegyláncon ugyanis erődkapuk is vannak, igaz, bitang erős helyőrségekkel megrakva. Eközben gyönyörű zene szól, és ha nem lennék allergiás arra a jelenségre, amikor az emberitől nagyon idegen fajok beszédét akcentussal próbálják átnyomni, akkor a színészi munkát is dicsérném, ami egyébiránt az átvezető videók narrálásában a csúcson van. Apróságnak számító újdonságokból is akad bőven, a körváltások közben például nemcsak azt állíthatjuk, hogy mit mutasson meg a kamera,

Milyen okos lehet ez az óriásgyík, hisz nem egy, hanem mindjárt három feje is jut gondolkodni!

TIPPEK, TRÜKKÖK

KÖNNYŰ KEZDET

A játék elején minden körben toborozz, és a növekedést pénzt biztosító épületekkel, valamint tartományi rendeletekkel kezdd! Utána a kiképzőhelyeket és közben a technológia táblát skubizd fél szemmel, hogy mi oldja fel az alapegységek turbóit! A lordok fejlődésénél a 10% mozgás, aztán a középső leadership képességek közül az alapcuccok kellenek, hogy gyorsan lezúzzuk a szomszédot.

CSAK ELŐRE

A seregek fenntartása pénzbe kerül, ha mínuszban van a gazdaság, biztos, hogy ott lesz a hiba. Ilyenkor kukázni kell pár drágább egységet, vagy új meghódított területek kellenek. A frissen megszállt településeken mindig időzzön még néhány kört a sereg, amíg a néphangulat lecsillapodik, és nagyon alaposan nézzük át a corruption mutatókat, főleg ha a patkányok a szomszédaink!

VACKOLD BE MAGAD!

Tapasztalataim szerint nem kell ész nélkül hódítani, egy jól védhető hely, magas szintre felhúzott kiképzőhelyekkel, mondjuk akár 3-4 tartomány is elég lehet a végső győzelemhez. Ráadásul a felső állapotsor mutatja, hogy a többi faj hol tart az örvénymenetben, tehát ha valaki nagyon elhúz, egy expedíciós hőssel érdemes meglepni, és bevackolni magunkat az egyik rituálés helyszínébe!

JÓ TANÁCSOK

A romokhoz, ha tudsz, küldj ügynököt, mert a patkányokba belebotlani nem kellemes! Aztán, ne szövetkezz olyan néppel, amelyik rontó képesség birtokában van, mert a katonai szövetség nevében beül a tartományaidba, aztán nézheted a lázadó népeket! Illetve: nem muszáj elsütni sem a rituálét sem a rítust akkor, amikor jelzi a játék, hanem a saját ritmusunkban, amikor éppen jólesik (azaz felkészültél).

KÉSZÜLJ A KÁOSZRA!

Minden rituálé aktiválásakor, többnyire már ugyanabban a körben, néhány démonsereg (egyre több) egyszerűen odateleportál a birodalom közepébe. Először ekkor még csalnom kellett (előző kör automentése visszatölt, rituálé elhalaszt, seregek odavisz), ugyanis a városok helyőrsége ehhez kevés lesz. Vitorlákon is érkezik néhány jóképű fosztogató ilyenkor, szóval legyünk védelmi pozíciókban a hősökkel!

CSAK A RUTIN

A jól bevált alapdolgok itt is működnek, azaz az íjászokat lovasok búbolják, a lovasságot a lándzsák, a lándzsákat meg a kardok. Ugyanakkor a szörnyek, hidrák, főnixek, sárkányok és a nagy tüzérség (dárdavetőktől a bombázókig) a végjáték meghatározó elemei lesznek, és nem árt jó sok tapasztalatot is pakolni rájuk, mert a spéci tárgyakért, rituálé-alapanyagokért kapott küldetéscsaták húzósak!

BARÁTKOZNI LEHET...

A Skavenek kivételével minden népnél érdemes rendszeresen rájárni a diplomácia panelre, már csak azért is, mert a befejezett rituálék a többi népre is ösztönzőleg hatnak, és persze örök igazság, hogy a nagy pénz a kereskedelemben van. A gyors kapcsolatépítés trükkje, hogy a célfrakció ellenségeit vegyük fel az "ütnivalók" listájára! A tényleges, sikeres akcióknak meglesz a jutalma.

Chocho mindig irigykedve figyeli Tika hadmozdulatait, főszerkesztőnk ugyanis inkább a tétmentes gyorsgombos csaták híve.

de azt is, hogy milyen szögből és milyen sebességgel. A körök végén pedig egy külön gombbal az elmulasztott eseményeket (pl. a kifelejtett hősöket, a ki nem osztott pontokat) szelektálni lehet, pontosabban átlépni azokon, amelyeket direkt hagytunk ki. Biztos megtörtént már veled is, hogy millió mentett állás közül pont azt nem találtad, ami kellett; nos, mostantól minden elindított új hadjárathoz külön virtuális mappát rendel a játék!

HOGYAN LÉSZÖN JÓ BUDÁN, IZÉ NAGGAROTHON LAKÁSOM?

Az igazi kérdés persze az volt, hogy képesek-e az alkotók úgy összerakni a négy új fajt, hogy a deja vu érzés – ami ebben az esetben inkább rókabőr lenne – ne csapja ki a biztosítékot a stúdió árképzési politikájától amúgy is felálló hátszőrrel várakozó rajongókban. És itt nem a harci részre gondolok, mert a Games Workshop gondoskodott arról, hogy a figurái egyediek és elég színesek legyenek, hanem a körökre osztott fázisra, ahol a diplomácia, építés, fejlesztés tusákba könnyen beleszürkülhet bármelyik faj. Az alapok nyilván maradtak, de mind a négy szereplő kapott egy markáns irányvonalat. A Skavenek például kaját gyűjtenek, minél többet halmoznak fel, a társadalom annál boldogabb, de az étel szolgálja a gyors terjeszkedést is – a jóllakott patkány ugyanis jobban harcol, és a megszerzett városok kezdeti szintjét egyből feltornászhatja egy nagy adag flamó. A sunyi kis patkányok települései egyébként minden nép számára láthatatlanok (romvárosként vannak jelölve), úgyhogy a kalandorok jókora pofára eséssel nyugtázhatják, amikor egy egész kolónia esik a nyakukba kincs helyett. A föld alatti léthez tartozik még a ragályok bősz terjesztése, és az előző részből megismert alagutas közlekedés is.

A Nemes elfek a sárkányaikról és az íjat, lándzsát vegyesen használó harcosaikról híresek, miközben titkos aduként a Befolyást kapták, egy olyan mérőszámot, amellyel minden nép életébe közvetlenül és gyorsan beavatkozhatnak. Az ő láthatatlan kezük nyomán lángolnak fel háborúk vagy csitul el a harag, attól függően, hogy mi szolgálja jobban a Főnixkirály érdekeit. A Gyíkemberek ugyanakkor egy, a dzsungelvárosok közt feszülő titkos és láthatatlan kapcsolat, a Geomantikus háló felélesztésével biztosíthatják a faj gyors felemelkedését (ez a provinciák rendeleti bónuszait növeli). És hogy a Sötét elfek mivel szórakoznak? Naná, hogy rabszolgákkal. Rabszolgatartókat már láttunk eddig is (gondolok speciel a Norscaiakra), de itt a teljes társadalmat átszövő jelenségről beszélhetünk, és áldozati báránytól a munkaerőig mindenhová kell néhány száz, tehát a csaták végén tessék a begyűjtésre voksolni. Létezik egy külön táblázat, ahol a városok közti elosztás szabályozható, elvileg a feltöltéssel nő a bevétel – igen ám, de a sok rabszolga egy idő után teher lesz, és leginkább a közhangulat kárára.

RÍTUS - LATIN EREDETŰ SZÓ, JELENTÉSE SZERTARTÁS, VALLÁSI SZOKÁS

A birodalomépítő mechanizmusban gyakran a rutinszerű építkezés a leggyengébb láncszem, hiába az új épületek, a piramisok, a föld alatti patkányfészek, ide már nagyon nehéz költészetet vinni. Ugyanakkor a vallásban még volt szabad tér, ezért minden nép kapott egy négyes készletet a megismételhető szertartásokból, de nyilván nem adják ingyen egyiket sem. Kapcsolódó technológiák, megépítendő épületek, és hasonló feltételek mentén jutunk el oda, hogy például megidézzünk egy Skaven DOOOOM! Engineert, aki egy méretes földrengést idézhet elő az ellenfél területén, de a Sötét elfek Fekete bárkáját is így nyerhetjük el. Azt a Fekete bárkát, ami egy vízen úszó város, kiképzőhelyekkel, épületekkel, és nemcsak feltöltheti a közelben álló csapatokat, de képes komoly tűztámogatást is nyújtani a harcoló alakulatoknak a tenger felől (plusz területre ható varázslatok

TÚLTOLTÁK?

A Creative Assembly New Content csapata (azaz a DLC-k felelősei) magasan túlteljesítették még a stúdió elvárásait is 2013-ban, amikor a játék koncepcióját felvázolták, ugyanis úgy gondolták, hogy sokkal kevesebb új frakciót lehet beilleszteni, már ha szeretnék az ismétlődéseket elkerülni. A végeredmény közismert, és a Warhammer II térképét elnézve legalább ugyanannyi DLC-t vizionálhatunk, mint az első részben. Jelzem, a Realm of the Wood Elves című csomagot a második rész is a sajátjává tette, és az Orion expedíciós erői megjelentek Southlands közepén, tehát az sem elképzelhetetlen, hogy a két rész közti kapocs hasonlókra is kiterjed.

A VILÁG, AHOL SOSINCS BÉKE

BÁR A VILÁG ÚJ, A KONFLIKTUS A RÉGI: A TOTAL WAR: WARHAMMER 2 TÉRKÉPE NEMCSAK ROPPANTMÓD KIDOLGOZOTT, DE ALAPOSAN FEL IS VAN OSZTVA A FAJOK ÉS NÉPEK KÖZÖTT, ÍGY A JÁTÉK ELEJÉN NEMCSAK A FÖLDRAJZI ADOTTSÁGOK DÖNTENEK A TAKTIKÁK TERÉN, HANEM A LÉNYEK TERRITÓRIUMAI IS. ÍME MAGA AZ ÚJVILÁG!

Ki kicsoda a Warhammer 2-ben?

A Total War: Warhammer 2-ben szereplő fajokról egyenként könyveket lehet írni (van is irodalmuk rendesen), így most csak egy rövid gyorstalpalóval szolgálunk róluk, ismertetve a legfontosabb karaktereket, illetőleg a különböző fajokra jellemző viselkedésmintákat és fontos stratégiákat.

Fajok és urak

Legendás lordok: Tyrion herceg legfőbb képessége a gyors mozgósítás, így a teljes frakció számára biztosítja, hogy minden gyalogos és lovas egység legalább 1 körrel korábban lehívható legyen, továbbá az alapegységek fenntartását könnyíti meg 35%-kal. Ikertestvére Teclis mágus, ő az ember-elf kapcsolatokra nyert bónuszt, de a nála képzett varázslók kezdő szintje magasabb, továbbá a Mágia szeléből +30-at hasít ki alanyi jogon, miközben kapott egy Fireball varázslatot is.

Hogyan játsszunk a Nemes elfekkel? A kulcsszó a Befolyás, erre hegyezzünk ki minden választást az eventekben, ugyanis Ulthuanon élő testvéreinket kár lenne bezúzni, ha a kapcsolatokon javítva pikk-pakk konföderációba is vonhatjuk őket, egyiket a másik után. A Befolyás révén amúgy ők hívhatják le a legjobb induló tulajdonságokkal rendelkező lordokat, és a diplomáciájuk olyan erős, hogy a kereskedelmi partnereik területére is belátnak a paktumok megkötésekor. Sőt, van egy olyan fejlesztésük is, amely minden kikötőt megmutat a térképen. Harcban a teljesen feltöltött alakulatokat szeretik, mert ezek külön bónuszt kapnak. Ne feledjük, ők az örvény legfontosabb őrzői, Lothernt (a bejáratot) mindig vigyázza egy sereg, és a sziget belső gyűrűjében sem maradhat ellenség.

Legendás lordok: Még egy olyan nagy névnek, mint Malekithnek, a Boszorkánykirálynak is van édesanyja, aki nem más, mint Morathi, a Banyavarázsló. Malekith a dipo bónusz segítségével könnyen szövetkezhet anyuci klánjával, de vigyázat, a nő seregei Káosszal fertőzöttek (corruption mutatójuk van), ami árt a lakosságnak. A fiú a nagyobb harcos, érdemes például a Black Guardokra kapott kedvezményeit is kihasználni, míg Morathinál a varázslatokra és a közelben sertepertélő hősökre fókuszálni (az olcsóbb akciók okán).

Hogyan játsszunk a Sötét elfekkel? Sötét faj, sötét tervek, így először a fosztogatást kell csúcsra járatni, hisz a gazdasághoz, rítusokhoz, eventekhez rengeteg rabszolga kell! Nem szabad elfelejteni, hogy a lordok hűségesküje (avagy a loyalty értékük), akkor a legerősebb, ha a főnök sem tétlen – tehát ő legyen a legnagyobb (legmagasabb szintű) martalóc. A taktikában pedig, főleg a harcok elején a lándzsás-íjász kombinációval arra törekedjünk, hogy gyorsan és sokat öljenek, utána pedig, hogy a Murderous Prowess képesség beinduljon. A Fekete bárka egyébként az Ulthean felé vezető út kulcsa, hisz ennél a fajnál nincs globális toborzás – ugyanakkor, ha az örvény északi részén élő Sötét elf tesókat be tudjátok húzni konföderációba, az főnyereményt jelent (nálam kaput is birtokoltak).

Legendás hősök: Queek Head-Taker nagyúr XP-t csen minden alárendeltje diadalából, aztán ha történetesen orkok és törpék ellen indul, jókora bónuszt kap mindkét néppel szemben, és például a kezdő Clanrats egységek fenntartási költségeit is felezi. A Pestilens klánt vezető Lord Skrolk a fertőzés mestere, nála szinte minden ide kapcsolódó épület és egység olcsóbb (a Plagueclaw katapulttól a Plague Monkig), de a ragály rítusára is 75% kedvezményt kap, és annak terjesztésében is élen jár (+3 corruption értékkel).

Hogyan játsszunk a patkányokkal? A rágcsálók diadalmenetének nagy árnyoldala az élelmezés, minden sereg és minden város ugyanis körönként 1-1 egységgel apasztja a készletet, amit győzelmekkel, fosztogató (azaz raiding stance) fokozatba tett előőrsökkel, a provinciák (az adó nagy részét elvivő) ediktumaival, és nem utolsósorban spéci épületekkel lehet pótolni. Ilyen épület egyébként csak a termőföldek közelében van (lásd a város neve melletti levél ikont). A patkánynép legfőbb fegyvere a ragály, ezt nyomják orrba-szájba, éppúgy, mint a vámpírok a korrupciót. Amúgy a harci taktika – tekintve, hogy az alapegységeik harmatgyengék – eleinte leginkább a The Menace Below képességre épít, amivel osztagokat idézhetünk meg a csatatér bármely pontján – például közvetlenül az ellenfél íjászainak a hátában.

Legendás hősök: Mazdamundi nagyúr egy lebegő trónon ül, és harcolni ugyan nem tud (kezdetben, mert hátast felvéve majd az is összejön), no meg a mágiának is leginkább „csak" a támogató ágát ismeri, de azt nagyon. A zengzetes nevű Saurus Old-Blood Kroq-Gar a másik véglet, főleg, ha a Carnosaurusát megkapja: onnantól nincs, aki megállhatna előtte, maximum sárkány mérettel. Az Öregvérű Szaurusz rajtaütésekben jeleskedik, és minden dínó fenntartása olcsóbb vele – a nagyobbak mellé plusz leadershipet is oszt.

Hogyan játsszunk a gyíkemberekkel? A Geomantikus háló a Gyíkemberek birodalmának fundamentuma, az első lépcső így a háló városainak (dedikált gombbal lehívható a rács képe) megszerzése legyen – ahová nem érünk el, ott a diplomáciai kapcsolatokon javítsunk, majd a következő szinthez pilonokat is állítsunk fel a rácspontokon! Lustriában rengeteg elhagyott rom van, kezdéskor az „aki kapja marja, aki lemarad marha" elv érvényesül. A Gyíkemberek fizikálisan nagyon jók, létszámban a kétszeres túlerőt is bírják, főleg ha Mazdamundinál van elég spell és mana, szóval legyen nála! Az Őrjöngés képesség miatt okosan kell mozogni, mert a csatarend utána már felbomlik! Amúgy van egy rítusuk (a Rite of Primeval Glory), amivel kapnak egy nagyon durva topegységekből álló sereget: na, erre mindig tartalékoljunk elég aranyat!

Serpent God Edition

Az exkluzív kiadások sorában a fent említett cím vezeti a listát, a 7000 példányban piacra kerülő jóságot valószínű, hogy a Gyíkemberek Kígyóistene személyesen áldotta meg, és ez is benne foglaltatik a 120 eurós árcédulában. Igazából csak az irigység beszél belőlem, ugyanis egy gyönyörű kék kódexbe van ágyazva a cucc, és olyan extrák járnak hozzá, mint a pergamentérkép, a 4 db fogból kifaragott totem, egy 4 GB-os Saurus Warrior Blade pendrive Black Library anyagokkal és egy kő utánzatú, kettévehető, puzzle jellegű Slann gömbbel. Természetesen a dombornyomott fémtok, az exkluzív guide és a matricák itt is a csomag tartozékai.

képében). A rítusok többsége azonban a birodalmadat erősítő mágikus hatás, így nélkülözhetetlenek a végső győzelemhez – na, az ilyen ötletek úgy kellettek, mint egy falat kenyér!

A csatatereket elözönlő új arcok közül, gondolom, mindenkit a monster kategória legnagyobbjai izgatnak, a Nemes elfek főnixei és napsárkányai, a Gyíkemberek óriás dínói és a Sötét elfek hidrái. Egytől egyig gyönyörű, fantáziadús jószágok, amiknél hitelesen megrajzolt animációk gondoskodnak arról, hogy egy, a sorok közé vágtázó Bastiladon vagy a hidra által felkapott és kettéroppantott test sokáig emlékezetes legyen. Nem venném el a csúcs fenevadakkal való első találkozás örömét, úgyhogy nézzük inkább, milyen stratégiai elemeket sikerült a Creative-nek kitalálni az új fajokhoz! A Sötét elfeket például a Gyilkos bátorság kíséri, ahol a képernyő tetején elhelyezett, mészárlást mérő mutatónak szurkol a dolgozó, mert amint a csík végigér, minden egyes katona megtáltosodik, negyedével megnő a rohamozási és közelharci érték, de a nyilak is 20 százalékkal nagyobb páncélátütő sansszal csapódnak be. A Gyíkemberek, ez a hidegvérű hüllőnép, gyakran őrült tombolásba kezd a csatatereken –

a jelenségnek amúgy neve is van, úgy hívják Őrjöngés. Mindig a legkiélezettebb frontszakaszon üt be, az ilyen egységek irányíthatatlanná válnak, cserébe mindhalálig és jócskán felhergelve ölnek, akit éppen meglátnak. A Skavenek már kiszámíthatóbb faj, az ő jellegzetességük a klán feláldozható tömegeiről szól, ugyanis nagyon nagy szakadék van az olcsó klánpatkányok és az olyan elitegységek, mint mondjuk a Doomwheel (Bornemissza Gergely is sírna, ha látná ezt a „pokolkereket"), vagy akár az egyszerű ogrék között. Gyanítom egyébként, hogy sokak kedvence lesz a patkánynemzet, már csak a biológiai hadviselést a harcmezőn nagyban, és jópofán művelő egységeik miatt – háti tartályokból locsolva, katapulttal kilőve, bombába csomagolva spriccelik szét a mérget a szőrös lények.

Elég sok olyan képesség, mágia is bekerült a repertoárba (ha már a patkányoknál jártunk, náluk éppen Menace Below néven, vagy a gyíkoknál Summon Cold Ones címke alatt), amivel csapatokat lehet megidézni bárhol a csatatéren, ezért mostantól a „védd a hátad" elvnek is sokkal több híve lesz. Sőt, a láthatatlanul felfejlődő

A Warhammerben nem csak a kard és a pöröly törvénye érvényesül, hanem a varázslatoké is.

Az erdő mélyén megbúvó sereg alig várja, hogy végre farkasszemet nézzen az ellenséggel... vagy esetleg sárkányszemet.

egységek – kaméleon íjászoktól a Sötét elf pengékig – szintén okoznak majd fejtörést a harcmezőkön, úgyhogy lehet újragondolni a jól bevált stratégiákat. Az MI továbbra is biztató, próbálkozik becsülettel, a lovasságát biztos kézzel vezeti az oldalunkba, rosszabb esetben a hátunkba, és letapossa az íjászokat. A kampánytérképen, főleg a kisebb klánokkal viszont produkált néhány furcsa lépést, föl-lehajózgatott, vagy megállt valami sarokban, mint egy duzzogó kiskölök; érdekes, hogy közben meg egyes északi törzsek – ez több kampányban is előjött – meglepően gyors és agresszív terjeszkedéssel nyűgöztek le. A diplomáciának pedig jóféle ízt adott a Nemes elfek befolyásoló képessége, és furcsa módon a fajok közötti összefogás még ott is működik – igen, rátok nézek rosszcsont Sötét elfek, ahol nem is számítanánk rá!

ÁLDOTTAK A GYÍKOK!

Mazdamundi és Saurus Old-Blood Kroq-Gar listáján van még egy fontos tényező, ez a Blessingen alapuló toborzás. A Gyíkemberek ugyanis időről időre kapnak olyan küldetéseket (többnyire időlimiteseket), amelyek az említett, áldott egységek kibontásáról szólnak. A toborzás mellett alul találjuk a hozzátartozó ikont, pontosan úgy, mint a korábbi epizódban a Regiments of Renown esetében (ezek a lilacímkés kompániák). Pénzért azonnal kiváltható minden ilyen alakulat az egységkártya indexén látható mennyiségben, és mivel ezek darabszámra nyerhetők, a lilákkal szemben nem kell hozzá plusz szint a lordnál, elég csak a küldetések teljesítése.

ÉRTÉKELÉS

Az Eye of the Vortex kampány szerkezetileg talán az utóbbi évek egyik legjobban megkomponált Total War anyaga. Érdekes fajok, számos újítás és egy szép, új világ.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Ez az újfajta szemlélet (versenyhelyzet, az egész örvénytematika) és a körítés nagyon jó, ráadásul a fajok közti differencia is erős. A sok apró újdonság, a rítusok bevezetése, mind jót tett a Warhammernek.

KONTRA

Az MI lehetne még keményebb a kampánytérképen, néhány apró bug/fagyás is volt, de semmi komoly.

90%

SIDEKICKEK...

A főszerepben lévő négy frakcióról és a nyolc legendás vezérről külön táblázatban emlékezünk meg, de ahogy megszokhattátok, csőstül fogadhatók fel a világtérképen újabb seregvezérek és hősök. A seregben szolgáló mágusok, papok, orgyilkosok a szokásos bónuszokat hozzák, de magányos ügynökként már technológiát is tudnak csórni (ez gyorsítja a kutatást), ragályt terjesztenek, vagy épp növelik a befolyást – ami ugye a Nemes elfeknél nagy kincs. A seregvezérekre aggatott traitrendszer is átalakulóban van, a játék ugyanis figyeli a szokásaikat, és ha a tartományokban ülnek, az oda passzoló jellemvonásaik erősödnek, a rendszeresen csatázó, hadifoglyokat belezők pedig a mészáros szakmából kapnak jelzőket. A Skaven és Sötét elf nagyurak egyébként nem szívesen szolgálnak olyan lordot, aki csak a városban gubbaszt, vagy megtartja magának az összes hadizsákmányt, és ezt kifejezésre is juttatják egy új számértékkel, a loyaltyvel (avagy hűséggel): amennyiben az érték tartósan alacsony marad, viszik a melléjük adott sereget, és függetlenné válnak.

> HA A HARMADIK RÉSZ IS ILYEN JÓ LESZ, A CREATIVE ASSEMBLY MINDEN RÉGI HIBÁJÁT MEGBOCSÁTJUK.

NEM IS OLYAN DURVA!

A Total War mindig elég komoly vámot szed a csatatereken felvonuló több ezer aprólékosan kidolgozott katonaért, most viszont az a helyzet állt elő, hogy a korábbi részhez képest a változások alig érintették a gépigényt. Az 1080p felbontáshoz és a High részletességhez például már egy Intel i5 CPU, 8 GB RAM, és egy Radeon R9 270X trió is elég. Nyilván sejtjük mi a trükk, a jelentős átrendezés mögött nincs igazi engine-váltás, de ez nem is baj, mert vizuálisan még mindig erős mindkét felület, a körökre osztott világtérkép ugyanúgy, mint a valós idejű (megállítható órával rendelkező) harcmező. Néhány kopottabb textúrát pedig szívesen elviselünk a talajon, ha a formációk összecsapásában megmarad az intenzitás és a sebesség. Azokban a formációkban, amelyeknek az alapját a Games Workshop már egyszer megteremtette plasztik figurák formájában; az más kérdés, hogy az életre keltésükhöz kellett a brit stúdió rutinja is. A Total War-sorozat zsenialitása ugyanis ott rejlik, hogy az alakzatok rugalmassága fenemód életszerűvé tesz minden harci cselekményt, és képes érzékeltetni például egy lovasroham lendületét, a Warhammer pedig ehhez sikeresen hozzátette a repülő lényeket, valamint az embernél nagyobb (értsd: sokkal nagyobb) szörnyek, sárkányok pusztító dinamikáját.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN...

A Total War: Warhammer II minden eddigi előrendelési rekordot megdöntött, amiből azt olvasom ki, hogy a rajongók is érzik: ez a folytatás valóban más, és teljesen új élményeket tartogat. Ugyanakkor, például a négy fajból csupán csak a pillanatnyilag még nem játszható testvérklánok számát elnézve is biztosra vehető, hogy minden új belépőt kőkeményen kifizettet majd a SEGA. Ez van. Amúgy régi jó szokás szerint maradt pár kisebb hiba a kódban, a patkányok hadjáratában előfordult néhány fagyás, a körváltásoknál egy-két seregről lemaradt a kamera, de semmi súlyos. Amennyiben negatívumot kéne keresnem, nem itt tenném, biztos vagyok benne, hogy az előbbieket kijavítják, viszont a csaták előtti-utáni töltike mintha hosszabb lett volna a megszokottnál. Aztán, ha egyszer valaki a SEGA-nál gondolna egy merészet, és szállítóhajókat, hadigályákat is tenne a rendszerbe, mondjuk vízi szörnyekkel megspékelve, én biztos megtapsolnám. Amúgy meg szerettük: Total War és Warhammer együtt, mindig jó párosítás...

NÉHÁNY HAJTŰKANYAR UTÁN ÚJRA EGYENESBEN

WRC 7

[ÍRTA BÖJTI] **Éveken át nem volt oka örömködni annak, aki egy jót ralizott volna, elvégre az olasz Milestone nyugodtan ült a babérjain, meg a WRC-licencen, hogy aztán a Bigben elkergesse a csapatot, aminek helyét a kétes hírnévvel megáldott Kylotonn vette át.**

Gebbbe kollégával, a versenyjátékok gurujával tavaly rengeteget beszéltünk arról, hogy elméletben milyen nagy szerencse ez a váltás, hiszen a Milestone egyszerűen nem érezte, mikor és mitől jó a rali, a WRC 6 pedig mutatott pozitív irányú fejlődésre utaló jeleket. A gyakorlatban azonban a tavalyi etap sok szempontból megbukott, többek között egy brutális grafikai anomálián, ami miatt nem tudtunk egy pályát sem lenyomni anélkül, hogy ne folyt volna ki a szemünk. Tulajdonképpen egyfajta zizis, szétesős képet eredményezett a dolog, legalábbis bizonyos tájakon, az erdei fákon át beragyogó napfénynek hála, ami teljesen tönkretette az élményt. De mivel hosszú évek óta rendre kipróbáltam (sőt sok esetben teszteltem) a sorozat epizódjait, láttam a kiemelt probléma mögötti fejlődést, ezért különösen kíváncsian álltam neki az aktuális résznek. Kicsit féltem is, nem mondom, de kellemesebben nem is csalódhattam volna.

EGY IGAZÁN JÓ SZEZON

Noha az elmúlt tíz évben jelentős változásokon esett át a sportág, a ralinak még mindig megvan az a sajátos bája, ami miatt a V-Rally és a Colin McRae annakidején rengeteg játékost rabul ejtett. Miközben a paripákat rejtő kasztnik közül a Subaru például jó ideje igazoltan hiányzik, a hangulat a régi, így utánozhatatlan érzés, mikor becsúszunk egy erdei kanyarba, hogy a kis buckák megdobják egy másodpercre a tragacs orrát, aminek hála fél másodpercig elveszítjük az uralmat, majd szépen visszaevickélünk az ösvényre – hogy aztán pont- és időveszteség nélkül folytassuk utunkat. Ez az, ami igazán izgalmassá és egyedivé teszi a műfajt, a Kylotonn fejlesztői pedig felnőttek a feladathoz, ami az első percektől egyértelmű.

Az említett grafikai bugnak nyoma sincs, sőt az a helyzet, hogy a szériából minden téren magasan kiemelkedik a 2017-es futam, és ez értendő a külsőre is. Vastagon. Mert ha nem is fogjátok azt mondani, hogy „ez a legszebb rali, amivel eddig játszottam", a WRC 7-nek nincs miért szégyenkeznie. A színösszetételeknek hála egy pillanatra sem zavaró a látvány, egészen természetes formát kapnak az útvonalak, a fényhatások szintén nagyszerűen helytállnak, avagy egy mexikói kanyarból kiérve nemcsak a két méterrel arrébb lévő brutális mélységet látod, ahova simán lezuhanhatsz, hanem a ragyogó napfényt is, ahogy a földútra kigurulva egy pillanatra elvakít, és megcsillantja a közeli tó nyugodt felszínét. Nem beszélve az esővíztől csillogó helyszínekről, vagy éppen arról, ahogy Finnország zöldebb területein áthajtva, a dombok és mezők között lepkék repkednek mindenfelé, míg egy emelkedőn a helikopter vár, hogy tudósítson eredményeidről. Nincsenek arcade-es túlzások, avagy nem szállnak el az ember feje felett oda nem illő repülők, katonai gépek, nincsenek tájfunok a háttérben, viszont ami kell a sporthoz, az, ha nem is tripla A-s formában, de mind rendelkezésre áll.

Ralizgatunk a ködös Albionban, méghozzá komolyabb bugok nélkül, szép grafika mellett. Mi történt, WRC!?

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Kylotonn Racing Games

ÉRTÉKELÉS
Végre olyan irányba tart a WRC, amire már évek óta vártunk, ráadásul a Kylotonn csapatának három év elég volt erre a fejlődésre, ami kifejezetten pozitívum.

GÉPIGÉNY
Intel i3 3GHz vagy AMD A8 CPU, 4 GB RAM, GeForce GT 730 vagy AMD HD 5600 VGA, 19 GB hely.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Nagyszerű raliélmény korrekt fizikával és látványban sem elmaradó külsővel, online kihívások és rekorddöntögetés, osztott képernyős mód, hangulat.

KONTRA
Néhány kisebb hiba a külső és a belső terén, de egyik sem olyan zavaró, hogy a WRC 7-re ne mondhassam: „ez bizony végre egy jó játék lett".

77%

VÉGRE ELŐRE HALADUNK

Persze, a kampány a megszokott: köss szerződést, haladj előre, érd el a Junior után a komolyabb kategóriákat (észrevehető vezetésiélmény-különbségekkel, ahogy azt kell), teljesíts kihívásokat – de ebbe nagy csavarokat nehéz lenne behozni. Az online multi jól működik, ha éppen van ellenfél, az osztott képernyős mód ajándék manapság, és akkor a gyors versenyek vagy az online megdönthető rekordok még szóba sem kerültek. Természetesen minden az idei szezonhoz van igazítva, sofőrökkel, csapatokkal és járgányokkal, hivatalos országokkal (összesen 13), ahogyan azt a rajongók várják. Ami hiba fellelhető, az tipikusan jellemző a sorozatra, így a nézőket még mindig egy horrorfilm statisztái közé lehetne sorolni (vagy gyilkos droidok, vagy gonosz klónok), a borulásoknál fura módon tud reagálni a járgány, illetve ami még furcsa, az a belső nézetes árnyékhatás a fáknál, de már ez sem olyan zavaró.

Meg persze nincs olyan kidolgozott műszerfal, mint más játékokban (DiRT vagy Forza), de ezt talán senki sem várta az árazás és a csapat ismeretében. A motorházas és a külső kameranézet egyébiránt nagyon korrekt, a verdák is szépek, jó a fizika, de tényleg a környezet az, ami kiemelkedő az eddigi szezonokhoz képest, és amiért nagy kalapemelés jár, elvégre a Kylotonn három év alatt teljesen kikupálta a franchise-t, ami azért elég nagy szó. Várjuk a folytatást, a 2018-as etapot, ami ha nem is szorongatja majd meg a ködmestereket, talán remek alternatívát állít melléjük, főleg némi extra tartalommal megszórva.

MAJDNEM HÁLÓBAJNOK...

NBA 2K18

[ÍRTA **POZANDR**] **MÍG A KÉT NAGY KOSÁRLABDA SOROZAT KÖZÜL AZ NBA LIVE SOHA NEM TUDOTT IGAZÁN KITÖRNI A KÖZÉPSZERŰSÉGBŐL, ÉS EMIATT EGY IDŐRE SZABADSÁGRA IS MENT, ADDIG AZ NBA 2K KÉPES VOLT EGYENLETES MINŐSÉGET PRODUKÁLNI, ÉS KIÉRDEMELTE A KOSÁRLABDA RAJONGÓK SZERETETÉT.**

Tudtátok, hogy az NBA 2K már lassan egy húszéves sorozattá válik? Bizony-bizony, az első része, ami simán csak az NBA 2K nevet viselte, 1999-ben jelent meg SEGA Dreamcastre, és azonnal óriási sikert ért el: a Gamerankings kritikagyűjtő oldalon 88 százalékot szedett össze a program. Már ebben a címben létre lehetett hozni egy egyénileg alakítható saját játékost, az értékelések pedig dicsérték a vizualitást, az irányítást és a mesterséges intelligencia minőségét is, előrevetítve a további részek sikerét. A tavalyi felvonás, az NBA 2K17 csúcsra járatta a játékélményt, és bár voltak hibái, a sportot szeretők vették a programot, mint a cukrot. A 2K már az első héten eladott belőle több mint 1 milliót, 2017 augusztus elejére pedig a cím a kiadó legjobban fogyó címe lett: egy év alatt elment belőle majdnem 9 millió! Ennek alapján hatalmas elvárásokkal várták a rajongók az újabb felvonást, ami jó is lett, meg nem is. Ez ellentmondás, amit mindjárt fel is oldunk!

AZ NBA 2K-SOROZAT TAVALY ÉRT A CSÚCSRA, DE IDÉN SAJNOS MÁR NEM VOLT ÚT MÁSHOVÁ, CSAK LEFELÉ.

KARRIERVÁLTÁS

Ahogy az eddigi részek esetében, most sem kell attól tartanunk, hogy pár nap alatt kivégezzük az NBA 2K18-at, ugyanis a Visual Concepts hihetetlen mennyiségű tartalmat pakolt a játékba, amiben keveredik az offline és online tartalom, egyfajta mini MMO-vá változtatva az új epizódot. A MyCareer mód főhőse ezúttal egy fiatal zenész, DJ (neve egyben kenyere), aki a lemezek pörgetését a labdák pattogtatására akarja cserélni. Ehhez tökéletes helyszín a grund, ahol éppen kosárverseny van. Hősünkre persze felfigyel egy ügynök, innen pedig már egyenes út vezet az NBA csúcsára. Lesz mit tenni, ugyanis DJ játékos-értékét 60-ról 99-re kell felpumpálni (ez is a karriermód neve: Road to 99). Az első NBA meccsre viszonylag gyorsan sor is kerül, hiszen a karriermód kezdetén választott csapatba bekerülve kevés gyakorlás után máris pályára küldenek minket a csapat vezetői, edzői. Ez az offline-online elem, ami átível több játékmódon, és a Run the Neighborhoodban csúcsosodik ki, megadva annak lehetőségét, hogy mindig felfedezzünk valami érdekességet, tennivalót. El akarsz menni edzeni? Ugorj be a fitneszterembe, csinálj néhány súlyemelést vagy fekvenyomást! Tippversenyen akarsz részt venni? Menj be a játékterembe, ahol aktuális NBA versenyek eredményére fogadhatsz, részt vehetsz kvízjátékban, aminek jutalma virtuális valuta lehet. A történetet egyébként kellően hosszú és tartalmas átvezető videók mesélik el, amik remek ízt adnak a programnak, még akkor is, ha egyébként egy kissé bugyutának érződnek. Ezt ugyanakkor ellensúlyozza a remek vizualitás és a közel tökéletes irányíthatóság, amivel még a sorozatba frissen becsöppenők is sikert érhetnek el. Intuitív, ezt el kell ismerni, ráadásul, mire belecsöppenünk az első komoly megmérettetésbe, már a topon lehetünk, ugyanis a telepítés alatt bőven van idő elsajátítani az irányítást, az egyszerűbb megmozdulásoktól kezdve egészen a komolyabb manőverekig.

A Gurunál minket is az utca nevelt.. hát a Szezám utca!

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

ÉRTÉKELÉS

Remek a játékélmény, de a mikrotranzakció ilyen mértékű túltolása elhibázott döntés volt.

GÉPIGÉNY

2 magos, 2,93 GHz, 4096 MB RAM, 1024 MB DX11 VRAM, 70 GB HDD.

TÁLALÁS	90%
TARTALOM	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	70%

PRO

Látvány, irányítás, kosárélmény.

KONTRA

Pénzlehúzás érzete van, nagyon erősen.

70%

DRÁGA SZOMSZÉDSÁG

Szóval van MyCareer, MyLeague, MyGM és minden régen ismert játékmód. Akkor mégis mi a gond? Hát az, hogy a 2K Sports ebben az évben hihetetlen erősen és elképesztően gusztustalan módon túltolta a mikrotranzakciót, hiszen minden elemért súlyos pénzeket kell fizetni az online térben. Ráadásul a program feladatul adja a vásárlásokat még a karriermódban is, hiszen a telefonon érkező feladatok között ilyenek is vannak. Egy új cipő megvásárlásáért legalább 1500 VC-t kell kifizetni, a kozmetikai cuccok ugyan ennél olcsóbbak, de a játékos statisztikákat is lehet pénzért turbózni, ezáltal egyfajta pay-to-win ízt adva az NBA 2K18-nak. Lehet ugyan VC-t keresni, de a játékok, kihívások minimális pénzt adnak (a saját apartmanban való pattogtatás 5 (!) valutát ad feladatonként), ezáltal egyfajta véget nem érő grinddé alakítva a programot. Ezenkívül másba nem nagyon lehet belekötni, igaz, az online térben néha befagynak a játékosok, a mimika lehetne sokkal jobb is, ugyanakkor kosárélmény szempontjából még mindig dobogós a Visual Concepts alkotása. A töménytelen mennyiségű tartalommal, pénz fizetése nélkül bőven ki lehet húzni a következő rész érkezéséig, és ha a kiadó meghallgatja a játékosok panaszáradatát (a ketteshez közelít az értékelésük, de csak emiatt), és jövőre visszavesz a mikrotranzakcióból, akkor nemcsak közepes értékelést fog kapni tőlünk, hanem kiválót.

EGYSZERŰEN ISTENI

Divinity® Original Sin II

[ÍRTA SIKLARA]

Nem könnyű a Divinity: Original Sin 2-ről tesztet írni, mert addig sem játszhatok vele, de a PC Guru olvasóiért bármit! Hölgyeim és uraim, talán nem túlzás kijelenteni, hogy a következő oldalakon minden idők egyik legjobb szerepjátékáról olvashattok!

ADATOK

KIADÓ
Larian Studios

FEJLESZTŐ
Larian Studios

MŰFAJ
szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.14.

ÁR
Steamen 44,99 euró (kb. 14 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 550 vagy ATI Radeon HD 6XXX 2GB VGA, 35 GB HDD.

Tavalyelőtt tudatosult bennem, mennyire akarom ezt a játékot, amikor az akkori gamescomon még a Larian Studios alapítójával, Swen Vinckével is volt szerencsém találkozni, akinek őrült humora és magával ragadó személyisége az egyik lehetséges válasz arra, hogyan jöhetett létre ez a csoda.

Természetesen, ahogy ő is számos alkalommal hangoztatta, mindez nem lett volna lehetséges egy olyan tehetséges és lelkes csapat nélkül, mint amilyet sikerült az évek alatt összetoboroznia, most pedig velük együtt ámulunk, hogy még a Forbes is megírta a Divinity: Original Sin 2 óriási sikerét. Amikor e sorokat írom, a játék az év legmagasabb Metacritic értékelését begyűjtő címe a The Legend of Zelda: Breath of the Wild után, ami egészen elképesztő teljesítmény, és talán még azok a leghűségesebb rajongók sem számítottak rá, akik az elmúlt tizenöt évben az olykor középszerű részek becsúszása ellenére végig kitartottak a jelenleg nyolc játékból álló Divinity sorozat mellett.

Már a 2014-ben közösségi finanszírozással megvalósított Divinity: Original Sin sem volt akármilyen próbálkozás a manapság a fősodorba egyre inkább visszaszivárgó felülnézetes szerepjátékok műfajának megreformálására, az előzmény ismeretét nem igénylő folytatás azonban nemcsak a korábbi játék főbb erényeit fejlesztette csaknem tökélyre, de rengeteg agyeldobós újdonsággal is szolgál.

LÉGY ÖNMAGAD, DE CSAK HA MUSZÁJ!

Gyakorlott szerepjátékosok akár 2-3 órát is eltöltenek a karakterkreáló képernyőn, mire majdnem teljes bizonyossággal kijelenthetik, hogy sikerült megalkotniuk játékbeli énjüket, akivé az elkövetkező 100-150 órára szeretnének teljes beleéléssel átlényegülni. A Lariannál valamelyest megkönnyítik a gyötrelmeinket, már ha könnyítésnek számít, hogy az öt választható faj és a tizennégy karakterosztály mellé még hat, saját eredettörténettel rendelkező karakter közül is választhatunk, akik a történet során fellelhető lehetséges csapattagok is egyben (róluk a dobozban olvashatsz). Ha velük kacérkodunk, akkor hogy a lehetőségeket szemléltetve József Attilát kissé pontatlanul idézzem, „Orgyilkos leszel, s kannibál! Arcokat lenyúzó csontváz!". A legutóbbit mellesleg Chris Avellone írta, és mivel nem sok játékban van lehetőség arrogáns, beszélő csontvázat alakítani, Fane minimum csapattársnak kötelező választás.

Az első végigjátszáshoz a teljes élmény érdekében ajánlott valamelyik nevesített karaktert választani, mert nem csupán saját küldetéssorozatuk van, de a párbeszédek során csak rájuk jellemző szövegeik is, és az ő külsejüket és legtöbb tulajdonságukat is testreszabhatjuk. Valamelyest még a hátterük is alakítható, mivel kiválaszthatunk két olyan jellemzőt, amely további egyéni válaszlehetőségeket tesz elérhetővé. Jómagam Sebille mellett döntöttem, akiből egy tudós és bűnöző hátterű hadimágust faragtam,

„Kiss Kardos Sámuel, született 1886. július 2-án, a fénymágia parittya feltalálója, a vattacukor kard szabadalmaztatója."

noha azóta valóságos polihisztorrá vált, sokan pedig már a játék elején kinyírják. A nehéz múltja miatt pszichopata tendenciákat mutató tündével előszeretettel példálóztak a fejlesztők, ha a saját ambíciókat dédelgető főszereplők érdekellentétei kerültek szóba, Sebille ugyanis már a kaland legelején konfliktusba keveredhet többükkel is, ennek megértéséhez azonban muszáj beszélnünk a történetről.

MINDEN BAJ FORRÁSA

Főszereplőink valamennyien Sourcererek, vagyis olyan mágiahasználók, akik képesek a Source (Forrás) nevű energiát hasznosítva elképesztő erejű képességeket használni, ez azonban sajnálatos módon vonzza a káosz bestiális teremtményeit, akik a Void létsíkról egyre nagyobb számban szivárognak át Rivellon világába. Emiatt valamennyi Sourcerert, így hőseinket is ön- és közveszélyesnek nyilvánították, és egy rabszállító hajón egy sziget erődjébe deportálják, hogy ott a Szent rend magiszterei „meggyógyítsák" őket. Eközben Lucian halála óta mindenki a következő istenség eljövetelére vár, aki majd legyőzi a káosz erőit, a hat erre alkalmas főhős közös érdeke pedig kezdetben kimerül annyiban, hogy megszökjenek Fort Joy erődjéből, majd a szigetről is.

Visszakanyarodva Sebille-hez, akinek a Red Prince első találkozásukkor már azzal a lelkébe gázol, hogy a rabszolgájává nyilvánítja: a karcsú hölgynek és a vörös gyíkembernek ugyanazzal az illetővel van dolga, viszont egészen mást akarnak tőle. A hercegnek információra van szüksége, Sebille azonban személyes okokból leginkább csak kibelezné, és hacsak nem lépünk közbe, így is tesz. Később csatlakozhat hozzánk Ifan, a Lone Wolves tagja, az idő múltával pedig kiderül, hogy a bérgyilkosszervezet kulcsszerepet játszott Sebille rabszolgasorsra jutásában, ami nem tesz jót kettejük viszonyának. Mindezek ellenére az én végigjátszásomban Sebille pár kisebb súrlódást leszámítva kedélyesen elcseveg a Red Prince-szel, Ifannal pedig a közös bűnöző múltnak köszönhetően olyannyira egy húron pendülnek, hogy románc szövődött közöttük. A tanulság? Megírt karakterként sem kell mindig úgy cselekedned, ahogy az írók gondolták, hiszen a szerepjáték lényege, hogy a döntéseiddel te alakítod a történetet és annak szereplőit, ahogy minden másban is szabad kezet kapsz.

Talán még korai „Év játékát" kiáltani, de az biztos, hogy a Divinity: Original Sin 2 ott lesz a 2017-es esztendő legemlékezetesebb alkotásai között.

ELEMENTÁLIS EREJŰ ÜTKÖZETEK

Az első rész körökre osztott és elementális sebzésre épülő taktikus harcai jelentős finomítással és még több lehetőséggel térnek vissza. A vízben ácsorgó ellenfelekre továbbra is érdemes villámot szórni, az olajfoltban ragadtaknak tüzet adni, a sietősek talpa alá pedig csúszós jépgáncélt varázsolni, a szokásos kombók és létrehozható sebző felszínek azonban kiegészültek a szent-átkozott elementálpárral. Ezek kombinálhatóak tűzzel, vízzel és bármi mással, a szentelt víz ugyanis gyógyít, míg a nekrótűz jobban éget. A helyezkedésnek és a környezet ügyes kihasználásának is roppant jelentősége van, akárcsak a jó időzítéssel a megfelelő képesség elsütésének. Távolsági fegyverek használóinak aranyszabály a magaslatról lövöldözés, ami akár plusz 40% sebzést is jelenthet, és ha robbanó hordó van a közelben, lehetőleg dobjuk rá valakire, mielőtt neki jutna eszébe ugyanez. Nekünk és az ellenségnek is van egy fizikai és mágikus védelme, amit le kell nullázni ahhoz, hogy tényleges sebzést lehessen bevinni, plusz ezek a védelmek sok esetben blokkolják egyes képességek (pl. a kiütés) hatását is.

Amíg a különféle tulajdonságainkra építő képességek és az elemek hatékony kombinálására rá nem érzünk, eléggé meg fogunk izzadni némelyik összecsapásnál, a vad kísérletezés azonban meghozza gyümölcsét, és kellő kreativitással nálunk erősebb csapatok ellen is diadalmaskodhatunk. Alkalmazhatóak olyan piszkos trükkök is, mint például az ellenfélhez közel osonás,

Van egy kis vér a strandon, ez azonban nem sokakat zavar, amúgy is felszárad két-három nap elteltével.

Eredeti egyéniségek

Hat előre megírt istenjelölt „hős" közül választhatunk, és bármelyikük személyiségét is öltjük magunkra, a többiek közül négyet társként mindig magunk mellé vehetünk. A döntés így sem lesz könnyű!

Beast

A félszemű és sztereotípiáknak megfelelően nagy szakállát hatalmas becsben tartó törp igen magasról bukott, unokatestvére ugyanis nem más, mint a törpék birodalmának zsarnokká vált királynője, akit megpróbált ugyan megfékezni, ő azonban felkelését gyorsan letörve egy elfeledett börtönszigetre száműzte, és támogatóival is leszámolt. Beast szerencséje, hogy született tengerész, aki úgy ismeri a hét tengert és a hajókat, mint a tenyerét, ezért a sikeres szökést követően kalózként is nagyszerűen megállta a helyét, habár ő inkább lázadónak tartja magát. A Beast (bestia) természetesen nem az igazi neve, hanem számos ellensége ragasztotta rá, és származása mellett a múltja is tartogat meglepetéseket.

Fane

Halhatatlan fajának utolsó (?) képviselőjeként az évezredes büntetése után egy számára ismeretlen világban felbukkanó Fane egy meg nem értett zseni, aki csak tudni szeretné, mi lett a népével és annak felsőbbrendű civilizációjával. Ehhez néha le kell tépnie mások arcát (de csak miután meghaltak), hogy sajátjaként magára öltve őket hús-vér lényként járhasson Rivellon földjén, saját csontos képe ugyanis meglehetős riadalmat kelt az átlag halandókban. Primitív társait mérsékelt érdeklődéssel figyeli, hogy jegyzetfüzetébe feljegyzéseket készítsen róluk és minden másról maga körül, hátha kevésbé tűnik elveszettnek, ám bármennyire is próbál elvegyülni, szofisztikált stílusával mindenhonnan kilóg.

Ifan Ben-Mezd

Ifan magányos farkas a szó szoros és átvitt értelmében is: a magának való férfi egykor Lucian Szent Rendjének lovagjaként szolgált, jelenleg azonban a Lone Wolves bérgyilkos-szervezet tagja, aktuális célpontja pedig nem más, mint Lucian fia, Alexandar. A gyökeres szakmaváltás a háborúnak tudható be, amely során Lucian elrendelte a halálköd bevetését a Black Ring nevű szervezetbe tömörülő sötét mágusok ellen, ám ez velük együtt végzett a tündékkel is, akik között Ifan felnőtt, és akik halálát tétlenül kellett végignéznie. Foglalkozása ellenére rendes fickó, aki beszéli az állatok nyelvét és többek között kutyákkal, macskákkal vagy megalomán rákokkal cimborál, plusz egy farkast is meg tud idézni.

Lohse

A bájos és mindig jókedvű Lohse sötét titka, hogy a teste ártó lelkek játszóterévé válhat, ráadásul ezúttal egy pokolian veszélyes démon szállta meg, amely minden percben megpróbálja átvenni az irányítást a teste és elméje fölött. E szerencsétlen körülmény miatt Lohse egy átkozottul önés közveszélyes útitárs, aki a fejében lévő hangok hatására bármelyik pillanatban lemészárolhatja a körülötte lévőket. Ennek ellenére a bárdlány lefegyverzően vicces és szórakoztató, és meg van győződve róla, hogy képes kordában tartani az őt gazdatestként használó entitást. De azért minél előbb szeretné móresre tanítani és megszabadulni tőle, valamint kideríteni, hogy egyáltalán kivel vagy mivel viaskodik.

Sebille

A karcsú és mindenkinél egy jó fejjel magasabb tündelány kegyetlen orgyilkos, akit féktelen bosszúvágy tüzel az őt rabszolgasorba taszító gazdájával szemben, amiért egy élő vágással jelölte meg az arcán, amelynek segítségével bábként irányítva fajtársai levadászására is rá tudta venni. Sebille-nek sikerült leráznia mágikus béklyóit, és eltökélt szándéka végezni mindenkivel, akinek köze volt a rabszolgasorba kerüléséhez. A vérszomjas Sebille más tündékhez hasonlóan képes bárki kezét-lábát és egyéb földi maradványait bekebelezve magáévá tenni az elhunyt emlékeit, halállistájának élén pedig természetesen a gazdája áll, hiszen amíg él, addig állandó veszély fenyegeti nehezen kivívott szabadságát.

The Red Prince

A nevét egyedi vörös bőrszínéről kapott és a hadászatban igen jártas herceg a mesebeli Tiltott Város palotáinak falain belül nevelkedett, ám mielőtt megörökölhette volna a császári trónt, kegyvesztetté vált és száműzték, a szóbeszéd szerint ugyanis démonokkal kokettált. Azóta is bérgyilkosok követik a nyomát, hogy végezzenek a helyzetét méltatlannak és átmenetileg érző gyíkemberrel, de ez mit sem csorbít a hatalmi ambícióin. A trónfosztást, pontosabban a trón jogos visszaszerzését céljául kitűzött Red Prince társaitól sem vár kevesebbet, mint hogy ezen törekvésében támogassák. Az ékes szólású és bicskanyitogatóan beképzelt harcos olykor meglepően önkritikus, és a fizikai munkát sem veti meg.

Amennyiben ez a sötét öltözetű figura ne lenne elég ellenséges, a játék még ki is jelöli nekünk pirossal.

majd a harc megkezdése előtt orvul leadott lövések és elsütött varázslatok, de nagy csoportok ellen néha az is működik, hogy egyet-egyet kinyírunk, majd elmenekülünk, aztán felgyógyulva folytatjuk. A trükközés akkor jön jól, ha különösebb útmutatás hiányában kissé félrefejlesztettük a parti néhány tagját, és egy használhatatlan formációval kell boldogulnunk, egyébként vannak jóval kifinomultabb módszerek is (az első fejezet végén pedig lehetőségünk nyílik a pontok újraelosztására is).

A játékosok egyik nagy kedvence az inak átvágása tolvajképesség összekombinálása a csirkévé változtatás varázslattal, amely egy csirkeként fejetlenül rohangáló, minden mozdulattal elképesztő sebzést elszenvedő szuicid áldozatot eredményez, és ez csak a jéghegy csúcsa. Sokat számít a felszerelés és a képességpontok jó elosztása is, viszont akadnak kisebb kiegyensúlyozatlanságok, például az íjászok valami elképesztő pusztítást tudnak véghez vinni, és szinte hallom a harcok során ellenfeleimet könyörögni, hogy „Ifan Ben-Mezd nyilaitól ments meg Urunk minket!". A teleportálás is csúnya meglepetést okozhat mind nekünk, mind a lávában landoló rosszarcúaknak, és néha olyan érzésem volt, mintha a többiekhez képest harcosként lenne a legunalmasabb verekedni. Szerencsére legfeljebb három útitársunk karakterosztályáról rendhagyó módon a hozzánk csatlakozásuk pillanatában szabadon dönthetünk, amit ezután minden más szerepjátékban is kötelezővé tennék.

ANYA, LEOLTOTT EGY PATKÁNY!

A Divinity: Original Sin 2 játékmenete attól igazán csodálatos, hogy nem csak a narratívába simul bele tökéletesen, de az olyan rendszerei, mint a párbeszédek, az azokat befolyásoló attribútumok és tulajdonságok, a harcok, vagy éppen a mozgatható tárgyaktól hemzsegő környezet manipulálása szinte példátlan egységet alkotva kapcsolódnak egymásba. Ha magas az intelligenciád, az nemcsak az észérvekkel való meggyőzésben segít diadalmaskodni, de egy rakás intelligenciaalapú fegyver, egyéb felszerelés és képesség hatásfokát is jelentősen növeli. Ha erős vagy, nemcsak nagyot ütsz, de csaták során és azokon kívül is hatékonyan hajigálsz bazinehéz tárgyakat. Ha az élőhalott Fane-ként játszol, a csontos ujjaiddal kellő szaktudás birtokában bármilyen zárat feltörsz, és nem kell izgulnod a mérgezés miatt sem, hiszen az gyógyít, amiatt viszont annál inkább, hogy ezt az ellenfelek is tudják, ezért méreg helyett gyógyító varázslattal pusztíthatnak el.

Nem esett még szó a talentekről, amelyek közül az előző részben is a Pet Pal nevű volt az egyik közönségkedvenc, ez ugyanis lehetővé teszi az állatokkal csevegést, amely talán az egyik legjobb dolog, ami szerepjátékkal valaha történt. Teljesen opcionális, de hol szívszorító, hol elképesztően röhejes eszmecserékről és küldetésekről maradnak le azok, akik e talentum híján nem tudnak szóba elegyedni a magát hatalmas mágusnak képzelő rákkal, a jó sztorikra éhes patkánnyal, az amnéziás fekete macskával, vagy bármelyik (BÁRMELYIK) kutyával. Ha ez nem lenne elég, a Spirit Vision Source képességet hozzácsapva halott állatok szellemével is beszélgethetsz, akik megmondják a jövőt. Ha már itt tartunk, bárki szellemével beszélgethetsz, de az

Mint az köztudott, a női karaktereknek nem kell védekezniük a fizikai hatások ellen, sőt épp hogy vetkőzniük ajánlatos!

ÉRTÉKELÉS

Nem tudom, mikor nyelte el játék utoljára annyira a lelkem, hogy a feladataimra fittyet hányva egész hétvégén mackónadrágban görnyedtem a gép előtt, de már hiányzott az érzés!

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **96%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Fantasztikusan megírt történet és karakterek, rengeteg tartalom és lehetőség, közel végtelen szavatosság.

KONTRA

Néha brutálisan nehéz, illetve némelyik küldetés bugos. Szörnyen veszélyes drog, ha van életed!

95%

összes lehetséges mellékküldetés és azok különböző megoldásainak megtapasztalásához eleve több végigjátszásra van szükség, akárcsak a történet lehetséges fordulatainak és a kényszerből hátrahagyott társak megismeréséhez.

KÉTSÉGKÍVÜL ISTENI

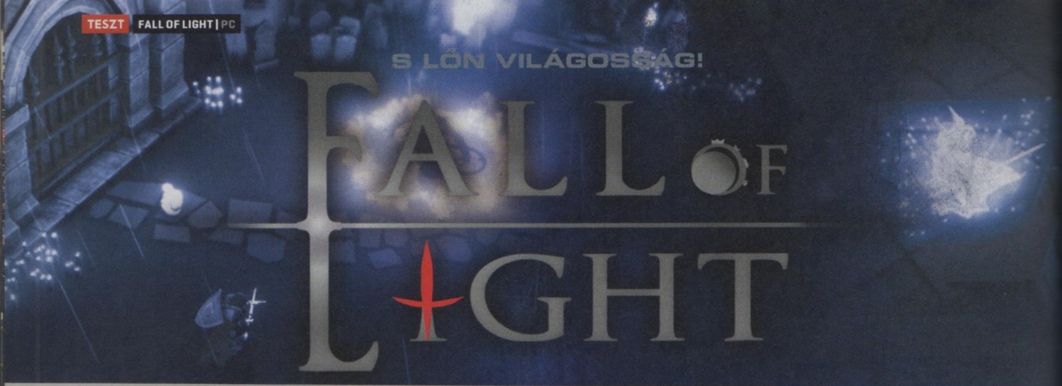
Olykor nehéz megállapítani, hogy isteni sugallat vagy elmebaj ihlette-e az érzelmekben, drámában és akasztófahumorban egyaránt bővelkedő hőseposzt, amelynek szereplői többek közt beszélő csontvázak és hullaevő tündék, ahhoz azonban kétség sem fér, hogy a közösségi finanszírozásból elkészült játék szívvel-lélekkel, és a rajongók iránti maximális tisztelettel készült. Talán nincs még egy fejlesztőcsapat, amelyik annyira kimaxolta a Kickstarterben és a közösség bevonásában rejlő lehetőségeket, mint a Larian Studios. A korábban egy évig korai hozzáférésű szerepjáték legapróbb részletei is tudatos döntésekről árulkodnak, de a készítők nem voltak restek közkívánatra akár a főszereplők hátteréhez is hozzányúlni, akik utunk végére elkerülhetetlenül a szívünkhöz nőnek. A bőkezű támogatók gyönyörű gyűjtői kiadást kaptak, sokuk a játék világának festményein lett megörökítve az örökkévalóságnak, a képeken a nagyszerű animációk ugyan nem, de az talán látszik, hogy a grafika és a részletgazdag helyszínekből álló környezet is szemkápráztató.

A szórakoztató Kickstarter update videókból olyan kulisszatitkok derülnek ki, mint hogy Borislav „Bobby" Slavov fantasztikus zenéit a sorozat történetében először egy szimfonikus zenekar közreműködésével vették fel, méghozzá Budapesten, karaktergeneráláskor pedig azt is eldöntheted, hogy milyen hangszer kísérje a kalandjaidat. Az olyan szavatosságot közel végtelenre emelő tényezőkről nem is beszéltünk, mint a maximum négyfős co-op mód, az akár önálló játékként is megálló Arena Mode, vagy az asztali szerepjátékhoz hasonlóan saját kampány létrehozását és annak közös végigjátszását lehetővé tevő Game Master Mode. Nincs olyan ígéret, amit ne valósítottak volna meg, de még egy korábban teljesíthetetlennek ítélt célt is teljesítettek: nevezetesen, hogy a több mint ezer NPC és a rengeteg szövegelés ellenére az összes párbeszéd fergetegesen jó szinkront kapott.

Siklara csak azért bánta, hogy cikket kellett írnia az Original Sin 2-ről, mert addig abba kellett hagynia az élménydús kalandozást.

Persze a Divinity: Original Sin 2 sem tökéletes, az egyes mellékküldetések befejezését ellehetetlenítő bugokat azonban szorgosan patcheli a belga csapat, cserébe pedig annyi jót lehetne még írni róla! Olyan rugalmasan idomul mindenféle igényhez, hogy minimalizálja a régi klasszikusokat idéző felülnézetes szerepjátékokra gyakran jellemző rétegjáték jelleget, és minden egyediségével együtt megvan benne mindaz, amiért akár egy Witcher 3-at, akár egy merőben más Pillars of Eternityt imádni lehet. Baromi hosszú és néha bele lehet fáradni a hosszadalmas és sokadjára visszatöltött összecsapásokba, így kitartás is kell hozzá, de ha van játék, ami minden vele töltött percet megér, az a Divinity: Original Sin 2.

Amennyiben a békésen repkedő szentjánosbogarak fájó giccse jobban felhúz a szokottnál, nyugodtan legyilkolhatsz pár NPC-t.



S LŐN VILÁGOSSÁG!

FALL OF LIGHT

[ÍRTA MIDNITE] **A kétfős RuneHeads merészen megpróbált a Dark Souls és az ICO nyomdokain haladva egy mindkettőn túlmutató, újító és mégis klasszikus, történetközpontú dungeon crawlert alkotni, amiben apa és lánya együtt akadályozzák meg az örök éjszaka eljövetelét.**

A világ egykor sötét, pokolian rémes hely volt, a benne lakó lelkek céltalanul bolyongó, sikoltozó zombikként tengették napjaikat. Ám egy váratlan pillanatban minden megváltozott: eljött Luce, a fény istennője, bevilágította az addig sötétségbe burkolózó ürességet, és így megszületett az általunk ismert élet, az emberi civilizáció, és minden jó dolog a világban. Hosszú, békés boldogság szállt a vidékre, a lelkek falvakat építettek, sokasodtak, elvoltak a maguk dolgaival. Persze ahogy az lenni szokott, egy napon sejtelmes varázsló érkezett ebbe az idillbe, akinek neve Pain, és egyetlen gonosz célja a fény kioltása. A háború nem tartott sokáig, Luce és Pain összecsapásában az árnyak seregei állnak nyerésre, az istennőt sikeresen visszaszorították az örök sötétségbe, és a természetes fény utolsó nyalábjai lassan haldokolnak ebben a remény nélküli világban. Eljött az Emberiség Korának alkonya.

FÉNY NÉLKÜL NINCSENEK ÁRNYÉKOK

Ha szerinted ez az egyik legklisésebb bevezető, amit valaha hallottál, akkor már ketten vagyunk. Mindenesetre ezzel a felütéssel kezdődik a kaland, amiben te egy Nyx nevű, kiöregedett harcost irányítasz, aki sötétségbe burkolózó katakombákban keresi az utat a legutolsó, még megmaradt fényforrás felé. Útján kíséri lánya, a fényesen ragyogó Aether, aki nyilvánvalóan nem ebbe a világba tartozik, s fáklyaként világítva oszlatja el a sűrű szürkeséget kettejük körül. Aether közelsége nem csak meleg, szülői szeretettel és skill bónuszokkal ajándékozza meg Nyxet: a leány a fő oka a szörnyekkel teli vidék átszelésének, Aether ugyanis különleges teremtmény, egy indigó gyermek, aki magában hordozza a fényt. Ahhoz, hogy a páros eljuthasson végcéljához, egy kegyetlen és ellenfelekkel teli utazás vár rájuk, miközben csak néhány pislákoló lámpás, halovány gyertyaláng, és elsősorban persze Aether erőteljes aurája biztosít fényt a keskeny sziklautakon, csapdákkal teli barlangokban.

A Fall of Light (avagy FoL) bevallottan és büszkén (szinte már plágiumba hajló módon) merít ihletet a Dark Souls-sorozatból, illetve a kult klasszikusnak mondható ICO-ból, ami főleg a történetmesélésben és a játékstílusban mutatkozik meg.

Eleinte szó szerint tapogatózol a sötétségben, tutorialok és magyarázatok híján tétova lépésenként haladva előre az első, vaksötét pályarészen, magadtól tapasztalva ki az irányítás mikéntjét. Az emberi villanykörtére hajazó Aether a maga vérszegény tempójában követ, ám ha kézen fogva húzod magad után, legalább tartja veled a lépést (bár ekkor valósághű kényelmetlenségként egy gombot folyton nyomva kell tartanod). Ez nemcsak az értékelhető haladási sebesség miatt fontos, hanem azért is, mert a leány hajlamos pánikszerűen összegömbölyödni a földön, ha ellenségek érnek közelébe, így biztosítva, hogy ne essen baja. Aethernek sajnos pont annyi életereje meg túlélési ösztöne van, amit egy tornaórát sosem látott, vézna gyermektől várnál, és tekintve, hogy a játék egész premisszája az ő kísérgetésén és védelmezésén alapul, ez komoly kihívások elé fog állítani.

A SZÜRKE ÖSSZES ÁRNYALATA

A puzzle elemek nehézsége hullámzó, de szellemileg megterhelőnek nehezen mondanám őket. A legnagyobb agytorna abban merül ki, hogy kitaláld, merre kell tartanod

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
RuneHeads

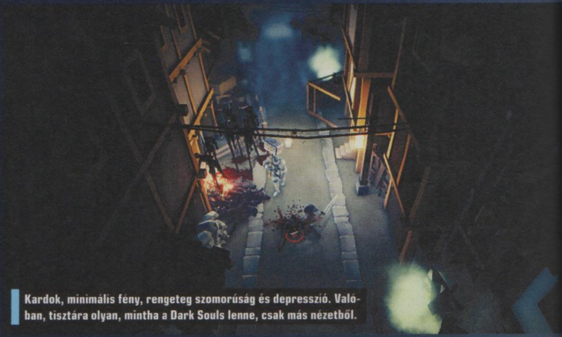
MŰFAJ
szerepjáték, akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.28.

ÁR
14,99 euró (4300 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 proci, 4 GB memória, GeForce GTX 560 Ti, DirectX 11, 1 GB szabad hely.



Kardok, minimális fény, rengeteg szomorúság és depresszió. Valóban, tisztára olyan, mintha a Dark Souls lenne, csak más nézetből.

AZ INSPIRÁCIÓ SZIKRÁI

Bár a Dark Souls hatása a játékra egyértelmű, a másik fő inspirációt jelentő ICO nem biztos, hogy mindenkinek megvolt. A 2001-es minimalista kaland több új technikai és játékmechanikai elemet vezetett be a videojátékok világába, többek közt az utalások és információtöredékek által felépített háttértörténetet. Az örökké jelen lévő, védelmezésre szoruló partner, az álomszerű, mégsem zavaróan elvont helyszínek, a vizuálisan már-már művészien komponált pályák tették egyedivé, és 16 év távlatából is emlékezetessé az ICO-t. Még ha megjelenése táján nem is aratott pénzügyi sikert, jól megérdemelt kultikus státusza máig fennmaradt, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a Fall of Light milyen igyekezettel próbálja lemásolni legjobb aspektusait.

Szinte már látjuk beúszni a kalózok hajóját, aminek mélyén valami igazi szörnyűség várja a kalandorokat. Ja, ez még mindig nem az a játék.

a csak részlegesen megvilágított elágazásokban, és emlékezz korábbi útvonaladra. Az igazi embert próbáló kihívás inkább a soha el nem fogyó ellenségek legyakásában rejlik, akik közt egyre több intelligens szörnyeteggel futsz majd össze, ahogy közelítesz a fényhez. Ám addigra Nyx arzenálja is kibővül, és megmutatja magát a játék egyik élvezetesebb aspektusa, a harcrendszer sokszínűsége, ami organikusan rá is kényszerít, hogy többféle fegyvernemet tanulj meg jól használni. Némi taktikázás és stratégiai érzék is kell hozzá, hogy a sokoldalú ellenfelek gyengeségeit megismerve profin váltogass eszközeid közt, ami felüdítő ahhoz képest, hogy a legtöbb RPG-ben egyetlen feltápolt baltával végigtolhatod az összes dungeont, és semmi indokod nem lesz rá, hogy kipróbálj pl. egy nyílvesszőt.

Bár a tárgylista és az eszközkezelés minimalista, sosem érzed azt, hogy speciálisabb, részletesebb opciókra lenne szükséged. Ez egyébként a FoL minden vetületére igaz, és tükrözi azt a magától értetődő egyszerűségre, a fény és sötétség puszta kontrasztjára épülő hangulatot, ami a játék sajátja. A történetmesélés lassú, ceremóniától mentes, a világ históriája félszavakból és feliratokból, véletlen felfedezésekből bontakozik ki. Ha akarod, odapillantás nélkül elfuthatsz a beszédes vésetek, információval szolgáló világító pontok mellett, céltudatosan haladva a végső megálló felé, s figyelmen kívül hagyhatod Nyx és Aether közös meséjét.

Ám ha időt szánsz a felfedezésre, letérsz a biztosnak tűnő utakról, mindent megvizsgálsz és mindenkit meghallgatsz, a játék érzelmes, egyre színesebb történettel jutalmaz meg, aminek alig várod, hogy feltárd következő részletét. És ha őszinte akarok lenni, talán a sztori az egyetlen valóban kiemelkedő dolog az egész játékban, szóval neked is erősen javaslom eme utóbbi megközelítést.

NEM TÚL FÉNYES HELYZET

Ha a Dark Souls, vagy úgy általában a műfaj rajongója vagy, szereted a misztikus fantasy sztorikat és a mitológiát, a FoL elsőre a világ legizgalmasabb játékának tűnik. De amint játszani kezdesz vele, kiderül, hogy ez tévedés. A trailerben látható grafika nyilvánvalóan a legjobban sikerült tereptárgyakkal operált, ugyanis ez a világ szögletes, színtelen, és sajnos nem az előre sejtetett, minimalistán hangulatos módon. Inkább csak ronda.

Mitológiai elemek ide, hangulatos és érzelmes pillanatok oda, ennek a játéknak nem csak az a baja, hogy klisés a háttere.

Aether pátyolgatása hamar idegesítővé válik, szerencsére nyugodtan magára hagyhatod, amíg harcolsz. Az irányítás viszont még akkor is nagyon kellemetlen, ha nem kell a lány kezét szorongatnod folyton.

A fix kamera nem szuperál, ha egy sarok vagy kiszögellés mögé verekszed magad, és mindez azért különösen problematikus, mert le lehet esni a térkép széléről – igen, itt nincs láthatatlan fal, egy óvatlan lépés, és máris szellemalakban botorkálsz vissza holttested felé az utolsó mentési pontról! Hogy miért vagy képes számtalanszor feléledni, egy újabb megoldásra váró misztérium, mint ahogy az is, vajon hogyan sikerült annyira rémes szinkronszínészeket találniuk a készítőknek, hogy a bevezető videó harmadik másodpercében le akartam kapcsolni a hangfalamat. Szerencsére igen kevés dialógus akad a játékban, de azok legalább idegesítőek. Persze még mindig nem annyira, mint az elcseszett irányítás… Nem is tudom, hogy a gombok és mozdulatok közti, nanomásodpercnyi lag az oka, vagy hogy logikátlanul kell elhelyezni az ujjakat a billentyűzeten, de néha az volt a benyomásom, mintha Nyxet egy Mario Kart autóról mintázták volna. Kontrollerrel ezt a problémát át lehet hidalni, de azért kívánatos lenne egy PC-s játéknál, hogy normálisan működjön billentyűzettel is.

TALÁN MAJD MÁSKOR

De még ha minden panaszt félre is teszünk azzal kapcsolatban, ami lehetne jobb, a Fall of Light maradéka akkor is leginkább csak közepes, nem pedig jó. Pár játékórányi élvezetes harc és az érdekfeszítő történet felfedezése persze benne van, de ez a bravúroktól mentes, csúnyácska és helyenként idegesítő kaland végeredményben nem éri meg a pénzét. Egyelőre inkább javaslom az ICO újrajátszását, mint a FoL sietős beszerzését. Talán néhány patch és leárazás múlva jobban megéri majd, s addigra olyan ragyogó fény vár az alagút végén, hogy tényleg érdemes lesz Nyxet és Aethert átküzdeni érte az sötétségen.

MITOLÓGIAI GYÖKEREK

Ha neked is ismerősek főszereplőink nevei, az korántsem a véletlen műve. Nyx és Aether (magyarul Nüx és Aithér) valós, a görög mitológiából ismert alakok fura alteregói, egy kis csavarral. Nüx a sötétség istenasszonya, az éjszaka és az azt benépesítő démoni lények úrnője, aki a nap végén szárnyait a világra borítva teremt sötétséget.

Az ő egyik fia pedig Aithér (innen jön az éter szó), aki az örök világosság és tiszta levegő istene. A Fall of Light – amellett, hogy megcserélte nemüket – Nüx eredetileg káoszt és diszharmóniát propagáló alakjából pozitív hőst csinált.

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

Remekül hangzó alapötlet, közepesen semmilyen kivitelezéssel. Leértékelésen érdemes megvenni, 4-5 játékóra a legrosszabb esetben is van benne.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **66%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **63%**

PRO

A lassan kibontakozó sztori elég jó és egyedi, de pont a lényegét veszítené el, ha bármit mondanék róla. Bocsánat.

KONTRA

Semmi különösen jó nincs benne, a grafika kifejezetten csúf, a zene közepes, a harc önmagában nem viszi el a hátán az egészet.

60%

EZ MÁ' MEGDÖGLÖTT, NE PISZKÁLD!

DEAD ALLIANCE

[ÍRTA BÖJTI]

2016 MÁRCIUSÁBAN FURA, FPS MOBA-KÉNT JELLEMZETT JÁTÉK JELENT MEG A STEAM KÍNÁLATÁBAN, AMIT MOVING HAZARD CÍMEN BE IS MUTATTAM A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ VERZIÓ ALAPJÁN. AZTÁN A FEJLESZTŐ ÉS A KIADÓ TOVÁBBÁLLT, A PROGRAM EGY IDŐRE TELJESEN ELTŰNT, HOGY VÉGÜL A MAXIMUM GAMES REANIMÁLJA AZ EGYÉBKÉNT IS ÉLŐHALOTTAKRÓL SZÓLÓ PRODUKCIÓT. VAJON VOLT ÉRTELME?

Másfél éve (a 2016/06-os számban) azzal zártam a cikkem, hogy a belső nézetes lövölde érdekes és ötletes, egészen hangulatos darab, de nem biztos, hogy kellőképpen változatos is lesz. Aztán fél évre rá megszűntek a frissítések, újabb fél év múlva eltűnt a cím a süllyesztőben, miközben a fejlesztő IllFonic a Péntek 13-adaptációt (lásd a 2017/07-es számot) kalapálta össze egy végleges, ám korántsem problémamentes anyaggá. Mindez már pont elég ahhoz, hogy bizalmatlanság szülessen az emberben (főleg, hogy a Maximum Games eddig nem tett le igazán kiemelkedő címeket az asztalra), az meg már hab a tortán, amikor a PR-ral megbízott cég csak küldi a reklámanyagokat, de a „tesztkód van-é?" kérdésre már csendben meglapul a Steamen repkedő lefelé tartott ujjak fellege alatt. Mert persze a játék időközben elstartolt, a visszajelzések meglehetősen negatívak voltak, mi azonban nem arról vagyunk híresek, hogy feladjuk azt, amit elterveztünk, szóval drága tulajdonosunknak hála sikerült játékot is szereznünk. Bár a többes kicsit túlzás, mert a nem annyira hálás feladat konkrétan az enyém lett, miszerint két oldalban értekezzek a programról, avagy a munka neheze ismét rám maradt.

ADATOK

KIADÓ
Maximum Games

FEJLESZTŐ
IllFonic, Psyop Games

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.29.

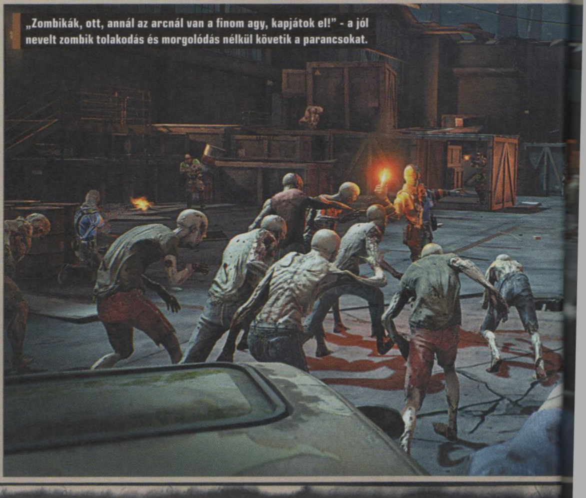
ÁR
Steamen 40 euró (12 400 Ft), konzolon is hasonló árban van.

GÉPIGÉNY
2,0 GHz Dual-Core CPU, 8 GB RAM, DirectX11-kompatibilis VGA, 4 GB hely.

ZOMBIK, MÁR MEGINT

Jujj, de izgalmas, világunkat elárasztották a zombik, az élőhalott lényeket pedig a túlélők csapatokba verődve próbálják elkerülni, miközben egymással is megküzdenek. A soha-nem-hallott-és-látott történet (jó, mondjuk, nem tudom megunni, imádom a sétafikáló hullákat) egyetlen olyan pontja, ami jóvá teszi az ötlettelenség ilyen mértékű jelenlétét, nem más, mint az élőhalottak irányítása, befogása. Merthogy gránátoknak és konkrétan gázoknak a hatására az agyzabáló szörnyetegeket őrjöngő bestiává változtatva lehet ráküldeni az ellenfél nyakára, ami egy egyébként is veszélyes tűzpárbajban alapjaiban változtathatja meg a fennálló erőviszonyokat. Éppen ezért a leánykori nevén Moving Hazard, vagyis a Dead Alliance rejt magában némi potenciált a megszokott, belső nézetes, Call of Duty-s játékmenet mellé, csak éppen kár, hogy ezzel sem az előző alkotók, sem pedig a projektet átvevő jómunkások nem tudtak mit kezdeni.

Mondom ezt úgy, hogy ugye a PC-s, korai hozzáférésű változatba beleöltem jó néhány órát, kiélveztem annak ötleteit, mérgelődtem a hibáin. Majd a Dead Alliance-re keresztelés után, a PS4-es verzió elé ülve szó szerint úgy éreztem magam, mintha mise helyett mi sem történt volna. Pár félkész pályát sikerült időközben befejezni, de a bugok, a bénaságok, a kidolgozatlan mozdulatok és az optimalizációs problémák mind megmaradtak. A király udvari bolondja alá tartozó cselédnek nem a ruhája lett új, mert az bizony a régi, hanem a titulusa, ami korábban csak szolga volt.



„Zombikák, ott, annál az arcnál van a finom agy, kapjátok el!" - a jól nevelt zombik tolakodás és morgolódás nélkül követik a parancsokat.

Szevasz Huba, mi történt veled? Túl sok volt a spuri, meg a herbál? Na, gyerekek, ezért mondjuk, hogy a drog rossz, éééerteeeem?

KÉT CSAPAT, EGY ESET

Bár van egy single mód, igazából az egy bő betanuló szakasznak fogható fel, pláne, hogy a menüben található „tutorial" csak egy rövid videót takar, ami a legfontosabb eszközöket mutatja be egy gyorstalpaló képében. Hogy miképpen szabadultak el a zombik, hogyan pusztult ki a fél világ, milyen apropóból születtek meg az egymás ellen harcoló frakciók, azt lényegében homály fedi, biztosan a Príma Konyha (van egy ilyen príma magazinunk, ismered?) sütőjében készült utolsó sütin vesztek össze. Aztán persze jött az össznépi hirig, a darabolást pedig egy másik magazinban mutatjuk be (horrormagazin lesz, ott a testrészek is fontos összetevők, október végétől keresd az újságosoknál), míg a csata sportszerű jellegéről már megint egy másik sajtótermékben ránthatnánk le a leplet (Esport Magazin – már kapható, mi pedig magazin-nagyhatalommá válunk, miközben kimaxoltam az egy bekezdésben elrejtett ajánlások számát). De ennyit az okokról és a kialakult helyzetről. Meg a guruk vadhajtásairól. A lényeg az, hogy egyedül nem nagy élmény a mesterséges intelligencia hajtotta botokkal lövöldözni, meg a mindenfelé kóricáló hullákat kergetni, mert igazából az az izgalmas, ha emberek ellen küzdünk.

Van területfoglalás, zászlórablás, bázisvédéssel egybekötött főhadiszállás-foglalás, meg persze elérhető a tipikus Deathmatch és Team Deatmatch is, amiknél ész nélkül lövünk mindenkire, aki mozog. A zombik könnyebben, a játékosok nehezebben halnak, bár egy késszúrás minden kellemetlenséget képes megoldani, már ha éppen nem őrjöngő hullák vesznek körül, mert az ilyen eseteknek általában elhalálozás a vége. Ha a játékos karaktere meghal, a közeli zombikra robban a mérges gáz, aminek hála az idomított élőhalottak az ellenfeleket rohamozzák, de a megfelelő gránátot választva ezt még élő formában is megteheted, így teremtve magadnak testőröket. A járkálókat egyébként össze is gyűjtheted, el is zavarhatod a különféle kütyükkel, amiket az említett videóban is megmutat a játék, összességében piszok egyszerű a koncepció, csak hozzá kell szokni, hogy a húsevők fegyverként is bevethetőek. Pláne, hogy vannak perkök is, amiknél a radar éppen úgy elérhető, mint a saját zombik adott területet érő támadása, vagy egy mesterlövész, aki aztán egymás után szedi le az opponenseket. Mindezek pont úgy hozhatóak be, mintha csak a Call of Duty futna, méghozzá a scorestreak-rendszerrel, sőt a találatok visszajelzése és a mozgáskultúra is az Activision üdvöskéjét idézi. Most pedig nagy sóhaj. Csak a minőség nem.

NEM MOZDUL

Szóval azt mondtam, hogy a befejezett pályákon túl minden olyan, mint régen, amivel sajnos egy kicsit sem túloztam. Mert hiába kellemes a sebzésmodell és jó a gunplay, meg úgy egyébként az alapötlet, ha nemcsak a tartalom kevés az árhoz képest (most komolyan, 12 000 forint, ezért?), de a minőség is. Jó, az összeg csalóka, elvégre közel 8000 forintért csak a multiplayer-tartalom is megvásárolható, ráadásul az egyszemélyes módra tényleg semmi szükség. Vagyis csak nem volna szükség, ha minden jól működne, de PC-n már most nehezebb ellenfelet és társat találni (ezen a platformon ugye telítettebb a piac), PS4-en azért még jobb a helyzet, ott szinte pillanatok alatt bekerülhetsz egy lobbiba. Más kérdés, hogy már egy ismerőssel is idegbaj közös játékba lépni, mert hiába alakítasz squadot, ha utána a rendszer egyedül vág be egy teli szerverre, miközben a társadat kihajítja a menübe, mondván, hogy megszakadt a kapcsolat. Sokszor az ellenfelek mellett születsz be, maga a mozgás is fura és esetlen, konzolon kidobod a taccsot a képfrissítéstől, na és persze bugok is előfordulnak.

A Moving Hazard korai hozzáférésben remek ötletekkel rendelkezett. A baj az, hogy a játék azóta semmit sem változott, csak a neve más.

Kár, mert amúgy tényleg ötletes és élvezetes játék lenne az Unreal Engine 4-et használó Dead Alliance (ezáltal nem is kifejezetten csúnya), már persze az alapjaiban, amiken azonban szinte semmi változtatás nem történt. A lövöldözés a csapatba verődött zombik között jó móka, rendre az első helyre sikerült jutni a bevált taktikákkal, a hangulat remek lenne, csak hát a technikai hiányosságok lerontják az összképet, meg az élményt. És akkor ezen már az sem igazán segít, hogy a mindössze hat pályához alibiből három kaszt került a felhozatalba (gyenge, közepes és nehézpáncélzattal, eltérő fegyverzettel), hogy van perkrendszer, és van fegyverfejlesztés és -testreszabás is. Sőt, tulajdonképpen még a saját bunkeredet is tovább erősítheted, ami kihatással van a kapott XP-re, a karakter tulajdonságaira, szóval megpróbálták azért a fejlesztők valamiféle mélységet belepakolni a rendszerbe, de ennek sincs igazán hívószava a végleges megjelenés minősége mellett. Mert van jobb is, nem is kevés, ilyen magas összegért így egyszerűen öngyilkosság volt kiadni a játékot ebben az állapotban.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Remek alapok egy kompetitív multis játékhoz, amelyben nemcsak az emberi ellenfelekkel, hanem a zombikkal is vigyázni kell. Csak félkész.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

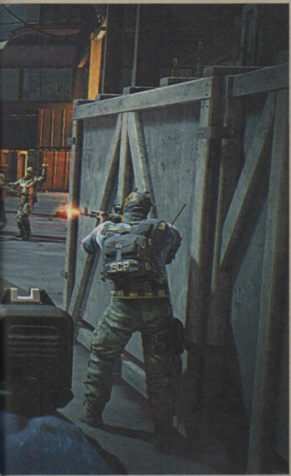
PRO

Egész jó dizájnvilág, kellemes gunplay, jó sebzésmodell, hangulatos játékmódok, perkök, meg ugye bevethető zombik.

KONTRA

Drága és félkész játék, ami a süllyesztőből lett visszahozva, de ebben a formában teljesen felesleges. Pár hónap múlva senki nem fog rá emlékezni.

55%



LASSÍTOTT BOMBAGÓL

FIFA 18

[ÍRTA GEBBBE] **AMIKOR BEÉRKEZETT TESZTELÉSRE A FIFA 18, ÚRRÁ LETT RAJTAM A ZAVARODOTTSÁG. RÖVID VOLT AZ IDŐ, HISZEN BE KELLETT FÉRJEK A LAPZÁRTA HATÁRIDEJÉBE, NOHA AZT SEM TUDTAM, HOGY HOL IS KEZDJEM EL A LABDAKERGETÉST. AZ ELSŐ INDÍTÁS AZONBAN SÍNRE TETTE A DOLGOKAT.**

Még mielőtt rátérnék a lényegre, hadd mondjam el, hogy önkéntelenül is nosztalgiahangulatba kerültem, amint a FIFA 18-ban rohangászva átgondoltam kicsit a játék meghatározó szerepét. Meghatározó, hiszen 1993 óta íródik a történelme, de ha jobban belemegyek, akkor az életem eddigi 31 évéből 18-ban játszottam az aktuális epizóddal. Bedigitalizált magnószalagok formájában a mai napig megvannak azok a felvételek, amiken Attila barátommal a FIFA 96-ot nyúzzuk, ezzel egy igen sajátos előadásformát teremtve, amelyben a képzeletünket sem árt használni, ha ma hallgatjuk vissza. Ámultunk a World Cup 98 zseniális hangulatán, és képesek voltunk végigvinni csak azért egy világbajnokságot, hogy a klasszikus döntőkben az Aranycsapattal játszhassunk. Egy kicsit ugrálnák ugyan a szalagok, melyeken a FIFA 2001 drámai küzdelmeibe hallgathatunk bele, de a legérdekesebb az egészben, hogy végigkíséri egy repülőgépek irányítására szolgáló joystick kattogása is az egészet, hiszen jobb híján azon tanultam ki a játék minden csínját-bínját (R.I.P. „Dzsodzsó"). Később persze megismerkedtünk a videók zseniális tulajdonságával is, miszerint képpel együtt sokkal jobb visszanézni ezeket a pillanatokat. Közel 25 év FIFA történelem után jutottunk oda, hogy azt mondhassam: a FIFA 18 mindent tud, amire egy magamfajta játékosnak szüksége lehet.

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada, EA Bucharest

MŰFAJ
sport, szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.29.

ÁR
PC-re kb. 17 000 Ft az alapverzió.

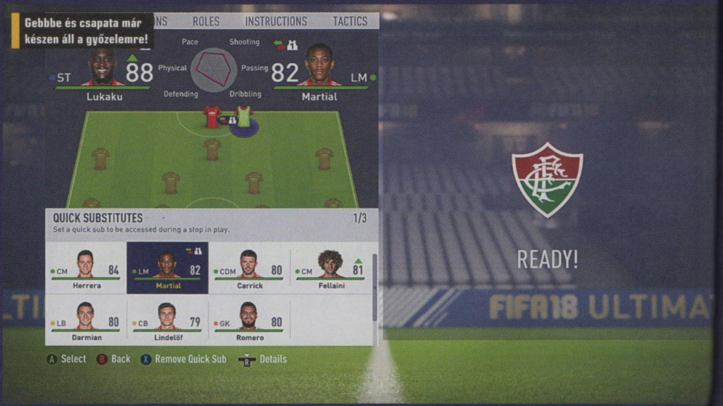
GÉPIGÉNY
Intel i3 6300T / AMD Athlon X4 870K CPU, GeForce GTX 660 / Radeon RX 460 2 GB VGA, 8 GB RAM, 50 GB HDD

TELLTALE SPORTS, CINEGÉM!

Tehát volt az a bizonyos kezdeti zavarodottság, amiről a bevezetésben írtam, de azonnal félresöpörte azt a szembejövő The Journey: Hunter Returns menüpont. Ha szeretitek az interaktív sorozatokat, mint amelyekkel a Telltale Games foglalkozik, akkor nem fogjátok annyira forgatni a szemeteket, mikor a FIFA-t hozzájuk hasonlítom. Mindenféle kiszivárogtatást szeretnék elkerülni a folytatásból, de a tavaly útjára indított Alex Hunter sztoriban sokkal több rejlik, mint egy szimpla történet. A focistakarriert egy olyan szemszögből látjuk, amelyről nagyon sokan csak álmodni mernek. Fiatal tehetségként egy nagynevű klubhoz szerződhetünk, rögtön bajnokságot és akár FA Kupát is nyerhetünk. Megismerjük benne Alex családját, barátait, jövőbeli ellenfeleit és élete azon részét is, amelyben gyakorlatilag a híres focista nagypapa jelenti az apaképet. A FIFA 17 sztorimódját záró cliffhanger pedig gondoskodott róla, hogy töretlen maradjon az érdeklődés a fiatal Alex kalandjai iránt. A folytatásról csak annyit szeretnék mondani, hogy igazi sztárparádéban lesz részetek, váratlan fordulatokban és feszült helyzetekben sem lesz hiány. A történetírók úgy játszottak az érzelmeimmel, mint egy takonylabdával, amit folyamatosan huzigálnak. Nevettem, jártam a fellegekben, pánikoltam és feszengtem is eleget. Hogy meddig lehet ezt húzni? Nem érdekel, csak hadd lássam végre!

A MEGPIHENT VÁNDOR

Örök vitatémánkat most sem hagynám parlagon, muszáj megemlítenem a Pro Evolution Soccer realisztikusabbnak ható játékmenetét, amellyel sokáig egyedülálló tudott lenni, ezzel nagy rajongótáborra szert téve – engem is beleértve, mert a megfelelő licenceket tartalmazó modokkal kiválóan élvezhető volt mindig is. Ez most sincsen másképp, de amit a FIFA 18-tól kaptam, az megdöbbentett. Az új generációra való átváltás 4 éves történelme során ez a legélethűbb játékmenet, amit tapasztaltam. A Real Player Motion technológiának köszönhetően soha nem látott módon lehet érzékelni a különbséget játékos és játékos között. A klasszisokat, mint a borítón is szereplő Cristiano Ronaldót, minden gond nélkül fel fogjuk ismerni távolról is, labdakezelésük könnyedsége akkor fog szemet szúrni, amikor egy gyengébb csapatot irányítunk majd. A kellően lassú és letisztult játékmenet azonban alkalmas arra, hogy velük is megszelídíthessük a szökni akaró bőrlasztit. Tapasztalataim azt mutatják, hogy a támadójáték ezúttal mindennél több teret nyert, nagyon könnyű gyors passzokból álló kontrákat indítani, de oda lehet szögezni amolyan tiki-taka jelleggel az ellenfelet a tizenhatosához. Kiválóan működnek a



Gebbbe és csapata már készen áll a győzelemre!

ALEX, AHOGY TE SZERETNÉD

A Journey második részében mindent onnan folytatunk, ahol azt tavaly abbahagytuk. A játék tudni fogja, hogy mit értünk el Alex Hunter eddigi történetében, nem kell új csapatot sem választanunk, a megszokott környezetbe csöppenünk vissza. Ami a FIFA 17-ből hiányzott, most megkapjuk, így lehetőségünk van főhősünk hajának, tetoválásainak és ruházatának megváltoztatására. Vannak pólók, rövid- és hosszú ujjúak, farmernadrágok és a háromcsíkos ruhagyártó cég cipőit is felvehetjük. Az utcai öltözeten kívül átállíthatjuk Alex mezviselési szokásait is. A kezdeti készletünket meccsről-meccsre bővíthetjük, minden egyes darab alatt szerepel, hogy mit kell teljesítenünk a kioldásukhoz. A történet ezúttal fejezetekre is le van bontva, opcionálisan teljesíthető feladatokkal megspékelve, melyekért szintén cicomákat és Ultimate Team bónuszokat szerezhetünk meg.

Eleinte valami vicces kis képaláírást szerettünk volna ide, de a képen látható grafikai minőség miatt elfelejtettünk poénkodni.

távoli bombák, lögybölések, de a leghatékonyabbnak a kapusra való nyugodt rávezetés bizonyult, melyet egy elegánsan láb mellett elgurított lapos lövés koronáz meg. Szintén fejlődtek a földön történő beadások, valószínűleg a nehezebb védekezésnek tudható be ez is. De a távoli bombák rajongói is örülhetnek, mert az

Hosszú évek óta nem volt ennyire jó a FIFA; hiába, a Hunter saga implementálása fantasztikus ötlet volt.

esetleg a labda útjában ragadt csapattársaink kiváló százalékkal hőkölnek ki az útból, mindezt olyan természetességgel és folyamatos animáció kíséretében, amit tényleg csak a PES-ben láttam eddig. Ez az a fajta PEStis az EA háza táján, amiért még csak karantént sem kell elrendelni, mert igen jót tesz játéknak.

AZ ÉLŐ STADION

A Frostbite motorra idén sem lehet semmi panasz, kiválóan működik és szépen is néz ki. Még a Nintendo Switch verzió is igen pofás. Megjelennek a pályán a szurkolók által eldobált konfettik és egyéb nem oda illő, de játékot nem zavaró szemétféleségek. A Premier League stadionok továbbra is mind valóságosak, az egyetlen olyan bajnokság, ahol minden csapat rendelkezik a saját arénájával a játékban. Ezenkívül megjelenik pár újdonsült üdvöske az Egyesült Államokból és Spanyolországból, de utóbbit illetően a Barcelona rajongóit el kell szomorítanom: a Camp Nou nem kapott helyett a játékban, mert a licenc ezúttal a konkurencia birtokában van. A meccsek hangulata az audio részleg kiváló munkájának hála valami elképesztő. Leginkább a nézőknek nem tetsző mozdulatok okán kitörő füttykoncert tud olyan hatással lenni rám, hogy legszívesebben az asztal alá bújnék szégyenemben. Néha beszűrődik az edző utasítgatása, de a gólörömök során a játékosok ujjongása is tisztán kivehető. A sztorimód karakterei is szebbek, mint tavaly voltak, és a mimikájuk is sokat javult. Apróság, de a nézők felé kilőtt labdákat nem fapofával várják az érintettek, hanem igyekeznek kitérni előlük, amennyire csak lehet.

ÉRTÉKELÉS

Amit elvár az ember egy szórakoztató sportjátéktól, azt maximálisan túlteljesíti a FIFA 18, mivel a sztori akár külön játékként is kiadható lenne.

TALÁLÁS: **82%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Érzelemdús történet, kiváló játékmenet, és velünk lélegző nézők a lelátókon.

KONTRA

A multiplayer még mindig képes bizonytalanságokra, párszor két játékos fizikai kontaktja is fura pankrációban fullad a gyepszőnyegen.

92%

ÓVATOS DUHAJOK

Az EA ezúttal kevésbé nyúlt bele a karriermódba, de egy nagyon szembetűnő változtatás azért persze akad. Ez nem más, mint a játékosok szerződéseinek és megvásárlásának személyes találkozó keretében történő megvitatása. Vásárlás esetében először leülünk az érintett klub képviselőjével, aki majd összehoz minket a kiszemelt játékossal és az ügynökével. Itt el fog tartani egy darabig, amíg a sztoriban látható feleletválasztós módszerrel nyélbe ütjük az üzletet. A funkció, mint ötlet, nagyon érdekes, de hosszú távon elégggé sok türelmet fog igényelni az egész folyamat.

A leghasznosabb fejlesztés a meccs lefolyását érinti: megjöttek végre a meccs közbeni szünetek alatt véghezvihető gyorscserék. Ha nem állítottunk be előre ilyen párokat, akkor a játék tesz nekünk módosítási javaslatot bizonyos esetekben, de ha elvégezzük ezt a kb. két percet igénylő folyamatot, akkor bármelyik játékmegszakításkor kérhetünk egy előre belőtt cserét. Az olyan legendás játékosok, mint többek között Ronaldo (a brazil), Maradona vagy Pelé miatt az Ultimate Team sem fog hidegen hagyni senkit. Mindegyikőjükből három kártya fog rendelkezésre állni, egyenként egy jelentősebb karrierállomásnak állítva emléket. Ugyanaz a játékos így három modellel is szerepel, a kártyának megfelelő kinézetben. Ha rászánjuk az időt, akkor nem feltétlenül kell a zsebünkbe nyúlni mindehhez – szerencsére, mert a játéknak sajnos az alap kiadása sem olcsó.

Ha viszont mindez nem elég, akkor a megszokott online módok is várják a foci szerelmeseit. Nem kétlem, hogy sokan fognak velem egyetérteni abban, hogy ez az egyik legjobb FIFA az elmúlt negyed évszázad alatt. Szép meccs volt, EA, jöhet a visszavágó!

MIDDLE-EARTH™ SHADOW OF WAR™

[IRTA MCMACKO] Talion és Cerebrimbor visszatérnek, hogy újra rendet vágjanak az ork-seregek között. Ismét lesznek nemezisek, megtérített társak, nagy csaták és a jóért küzdő hófehér hősök. De vajon a játékmenet is hozza az epikus minőséget? Tesztünkben e kérdésre keressük a választ.

Nagyjából a középiskolás éveimben robbant köztudatba a Gyűrűk ura, köszönhetően Peter Jacksonék remek trilógiájának. A filmes csapat soha nem látott szintre emelte a fantasy mozik minőségét, mi pedig ámuldoztunk, hogy a korábban csak képzeletünkben létező kalandokat micsoda igényességgel vitték át a könyvek lapjairól Hollywoodba. Ekörül kezdtek a játékfejlesztők is ébredezni. A Fellowship of the Ring még mellőzte a film vizuális nyelvezetét, de aztán hódított a konzolfókuszú A két torony, valamint a PC-t is sok-sok CD-nyi anyaggal elárasztó A király visszatér. Játszhattunk egy rajzfilmesre hangolt Hobbittal, aztán jött egy JRPG kópia, RTS játék, sőt később Legókkal és egy Tolkien-alapú MMO-val is kalandra indulhatott, akinek az ilyen úri huncutság nem volt ellenére. A vonalat a Monolith vitte tovább, akik eldobva cél. Jelentjük, sok helyen sikerült fejlődnie a Shadow of Warnak! Mindjárt itt a történet, amely persze a korábbi szálakat viszi tovább, de talán picit mélyebbre mártózik a Tolkien-legendáriumban. Talion és Cerebrimbor összefonódott sorssal, de új követőkkel és ellenfelekkel felszerelkezve vág neki a friss kalandnak, amely háborút ígér a sötét nagyúr, Szauron ellen. Ha nem tudnátok, a játék néhány évtizeddel a Szövetség megalakulása előtt játszódik, így a klasszikus helyszínek mellett klasszikus szereplők is befértek a forgatókönyvbe (igaz néhol cipőkanállal belegyömöszölve). Így került a képbe Shelob, a banyapók is, aki egy egészen egyedi megközelítéssel, a végzet asszonyaként jelenik meg a szemünk előtt. A történetnek fontos résztvevője a nyolclábú bestia, és nem árulok el nagy titkot, ha a játék egyik idézetével utalok a szerepére: „bizonyos helyzetek

A Gyűrűk ura könyvekből eddig nagyon sok játék készült, de a Shadow-széria kakukktojásnak számít.

múltjukat átnyergeltek Mordorba, hogy elhozzák nekünk az utóbbi évek legzseniálisabb tolvajmutatványát, a Middle Earth: Shadow of Mordort. A sok helyről merítő játék nagyot szólt annak idején, de abban mindenki egyetértett, hogy bőven volt helye a további fejlődésnek. A sztori nem szólt akkorát, mint Középfölde meséitől megszoktuk, a hangulat pedig, bár adta az ívet, a szárazzá váló játékmenet és a monoton környezet idővel koszos orkmancsként nehezedett a játékos tarkójára.

ÉBREDJ, TALION!

A Monolithnál tehát adott volt a fejlesztési irány. Az alap jól kidolgozott részein persze nem nagyon kellett változtatni. Inkább a finomítás, a csiszolgatás és a rajongók jogos kritikájának a figyelembe vétele lett a fő kényszerű együttműködéseket követelnek meg". A gondoriak seregeinek és az egykoron csodálatos Minas Ithilnek vagy Cirith Ungolnak jelenléte szintén kapcsolati pontot jelent az eredeti mítoszhoz, és később sem maradunk hivatkozások nélkül, a boszorkányos nazgúlokról, magáról a boszorkányúrról, és az elf ősök hőstetteiről nem is beszélve. Garantáltan nem fogunk tehát megfeledkezni róla, hogy bizony Middle-earth játékkal van dolgunk (ami az előd esetében sajnos elég sokszor előfordult...).

KARD KI KARD!

A játékmenet többi része is maradt a Mordor által kitaposott úton, így inkább polírozásnak, mintsem fenekestől felforgatott újra alapozásnak lehetünk tanúi. De nem is volt erre különösebb szükség. Az asszaszinoktól tanult sebes parkour haladás továbbra is az élmény zsigeri alapját képezi, de a másik pólus is ismerős lesz. A Batman-játékoktól kölcsönvett harcrendszer ismét visszaköszön, néhány érdekes apróságggal és friss akcióképességgel, speciális készséggel megtámogatva.

Mondanom sem kell, óriási előrelépés, hogy életerőt immáron az orkoktól tudunk elszippantani, és jópofa újdonsült támadásokat tudunk előhúzni Celeb Bimbó™ lidércbarátunk segedelmével. Az egészre szépen ráereszkedik felülről a Nemezis rendszer 2.0-s változata, amely visszahozza a ranglétra-szisztémát az orkok végtelen áradatába. Azaz vannak a közkatonák (ezeknek többféle stílusban harcoló kasztjai léteznek), és megyünk felfelé a rangsorban, miközben az erődöket védő bengák egyre erősebbek, vérszomjasabbak lesznek. Ahogy a háború homokórája kérlelhetetlenül pereg, az elhullott kapitányok helyére újak kerülnek, így a kezdeti fejezetekben inkább csak loot és XP-forrásként funkcionálnak. Aztán a második fejezettől a Sötét Úr szolgáit átállíthatjuk a Világos Úr seregeibe, így toborozva magunknak követőket, és persze ezzel együtt haderőt is.

Középfölde meseviliága nem egy barátságos hely, kard nélkül még a sarki virágoshoz sem érdemes elugrani.

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
Monolith Productions

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.10.

ÁR
15 490 Ft

GÉPIGÉNY
AMD FX-4350 4,2 GHz / Intel Core i5-2300 2,8 GHz CPU, 6 GB RAM, AMD HD 7870 / Nvidia GTX 660 2 GB VGA, 70 GB HDD.

Forthog emlékére

Március harmadikán szomorú napra virradt a Monolith stúdiója. A cég vezető producere, Michael David Forgey sajnos egy kíméletlen betegség lefolyása során eltávozott az élők sorából. A játék alkotói viszont egy DLC-vel emeltek emlékművet az egykori munkatárs tiszteletére, amelyben „Forthog" egy orkokat pusztító mellékszereplőként bukkan fel. Sajnos a Warner azonban nem tudta elkerülni a kavarodást a csomag lekommunikálása körül, így az eredetileg pénzért kínált kiegészítőt (amelynek bevételeiből vastagon támogatták volna a Forgey-családot) kénytelenek voltak ingyenessé tenni. Reméljük, hogy az anyagias kavarás nem süti rá a bélyegét a történetre, és a rajongókban sem marad keserű szájíz emiatt a programot játszva. A DLC és az ötlet ugyanis, miszerint az elhunyt kollégát egy bivalyerős pozitív hősként hozzák vissza a játék világába, egyszerre tiszteletreméltó és mélyen megindító gesztus.

Gyerekek, jól jegyezzétek meg, hogy a kezeletlen arcszemölcs fásodást okoz, na meg élénkzöld bőrt s szemeket!

A magunk oldalára állított kapitányok nagy segítségünkre lehetnek. Random besegítenek harcoknál, de egymás ellen is uszíthatjuk a vérszomjas genyákat, kémkedésre bátoríthatjuk őket, sőt végignézhetjük azt is, hogy az arénában kihívják Szauron csapatainak prominens tagjait. Később a követőket más vidékekre is átküldhetjük, a várostrom-mozzanatok pedig a játék legintenzívebb szakaszai, ahol a fogcsikorgatás és a jutalomérzet kéz a kézben szédítik meg az eseményeket irányító játékost. A terep sokrétűsége, a gondos díszlettervezés (amely sokszor bevonható a harcokba), a megszelídített hátasok és a képernyőn kolbászoló masszív egységszám bőven tesz róla, hogy emlékezetes csatákban, tenyérizzasztó kihívásban ne szenvedjünk hiányt. A csaták dinamikája és az akció korrekt mivolta még azt a reklámszlogent is feledteti, hogy „na, majd a Shadow of Warban megkapjuk Minas Tirith ostromának a hangulatát". Hát, izé, megkapjuk, de azért a léptékek még messze vannak egymástól. Ennek ellenére az élmény tényleg hasonló, csak miniben – ez pedig önmagában persze akár dicséretként is felfogható.

Ide szuszakolnám még a történetvezetést, valamint a játékmenet lehetőségeinek fokozatos megnyílását, ezzel együtt pedig a haladás okos felépítését, mert a Middle-earth: Shadow of War bizony még ebben is ügyesen keveri a lapokat. Mire nagyjából rutinszerűvé válna a cséphadarás, akkor azért mindig jön valamilyen új elem, mindig erősödik a hősünk annyit, hogy legyen miért „csak még egy órácskát" beletenni a játékba. A kvázi-sandbox felépítés csomagokban érkező küldetései, mellékfeladatai is jól kiegészítik a fentebb vázolt dinamikát és tempót. Az elfoglalt várakkal érkező újabb felelősség pedig újabb mélységet és egyéniséget ad a játékmenetnek.

TENNIVALÓK A HÁBORÚ ÁRNYÉKÁBAN

Szerencsére nem csak a háborús verbuválással és az ész nélküli hadakozással kell foglalkoznunk a játékidő során, a franciáknál tökéletesített „Ubi-körforgás" itt is előjön. Nem maradhat ki a buliból a jól bevált kincskeresés, ahol a múlt relikviái regélnek majd meséket, letűnt korok mindennapjairól. A banyapók emlékeit is űzhetjük, így praktikusan olyasmi videodarabkákat kaphatunk, mint az Éden történetének kirakósa volt az Assassin's Creed-sorozat Eziójánál. Az Ithildin feliratok – a korábban látott módon – szét vannak szórva a világban, és általában egy-egy rejtett ajtót nyitnak. Na de ehhez kell Celebrimbor látása és némi angoltudás is, a szavakkal ugyanis ősi verseket kell kiegészíteni, ami még felsőfokú, képzett angoltudással sem lesz egyszerű dolog (YouTube-segítségkérés nélkül legalábbis). Ellenben a szellemi fáradozásunk nagyon is kifizetődő lesz, révén a versekkel elzárt ajtók legendás cuccokat rejtenek, amelyekkel Talion dolga jelentősen egyszerűsödhet a harcmezőn. Persze minden más mellékküldetés is a fejlesztésünket segíti – legyen szó az összes kilátótorony purgálásáról, a bálványok ledöntéséről… Sőt a harcos mellékküldetések, elf-emlékek kihívásai is XP-t, lootot, felszerelést tápoló rúnát vagy képességpontot teremnek. Aztán nem beszéltünk még a Mirianról, amely ismét egyfajta pénznemnek tekinthető. Segítségével rúnafoglalatokat nyithatunk, tápolhatunk, és az ostromoknál is hasznát vesszük majd a lóvénak. Némi apróért (később súlyos pénzhalmokért) a seregünket is felszerelhetjük mindenféle támadó vagy védekező extrával.

Nem tökéletes folytatás, de megfelel a műfajjal szembeni elvárásoknak. A harmadik részből talán már klasszikus is lehet.

A BOSZORKÁNYKIRÁLY ÁTKA

Ha már ömlengtünk egy sort, itt az idő, hogy Mordor árnyékosabb szegleteibe is betekintsünk. A sztori bár kraftosabb, mint korábban, most sem hoz nagy fordulatokat, túlságosan kedvelhető hősöket, elemi erejű kinyilatkoztatásokat. Tudom-tudom, ne is várjuk ezt egy kommersz stílusúra hangszerelt akciójátéktól, de itt mégiscsak a világegyetem egyik legjobb meseuniverzumáról van szó. Aztán a harcok problémáiról is lehet egy sort siránkozni. Az előzmény hektikus, olykor iszonyatosan véletlenszerű „nagyjelenetei" itt is megérik a pénzüket. Bár szerencsére jó a checkpoint-elhelyezés, és megengedő a játék (például az életerő lenullázása esetében beugró „utolsó esélyek" esetén), azért párszor majdnem lezúztam a képernyőt mérgemben. Gyakori, hogy a jóval magasabb szintű kószámat szanaszét kapja egy-egy pofátlan, noobzor kapitány. Máskor a sok közkatona és az egyre brutálisabb állati bestiák jelenléte szívatja az embert. Vagy egy banális példával élve, beleakadunk egy doboz sarkába, és nem jön össze a hittérítő mozdulat, esetleg beszorulunk a rohamozó kapitány előtt. Azt már mondanom sem kell,

Lootföldje

A Shadow of War kicsit merészebb az elődjénél, már ami a behozott mikrotranzakciós vonalat illeti. A játék főmenüjében található piactéren mindenféle loot-ládikókat vásárolhatunk, amelyekből természetesen különböző minőségű javak hullhatnak. A Mirianon felül mért aranylóvé persze csomagokban vásárolható, és vannak olyan ládahalmok, amelyeket csak aranyért lehet megvásárolni. (Ládacsomagok pottyanhatnak online barátainkat megbosszuló csaták után is egyes kapitányoktól.) A rendszer nem vágja oda a fő kalandot, hiszen a ládából potyogó dropok inkább csak könnyítésnek számítanak az egyjátékos módban. Hogy a multiplayer csatákban ezek mekkora egyenetlenséget okoznak majd, az a megjelenés után hamar elválik…

Amikor szeretnél mondani valamit, de azok a fránya orkok a legrosszabb pillanatban alkalmatlankodnak.

A cselszövő Banyapók

A könyvek és a filmtrilógia egyik jellegzetes gonosztevője, Shelob ezúttal központi szerepet játszik a történetben. A kérlelhetetlen, ezer szálon cselt szövő szörnyeteg ezúttal új orcáját is megmutatja. A hős párosnak ugyanis egy fekete boszorkány képében jelenik meg, minden férfitekintet nagy-nagy örömére. Shelob nem egyértelműen rossz vagy jó figura a játékban – víziói nagyban segítik Talionékat a Szauron ellen folytatott küzdelemben. De persze a banyapók mindig a saját terveinek szálait fonja – így attól sem jön zavarba, ha hőseinket szorult helyzetbe kell hoznia. Az biztos, hogy a Shadow of War után soha nem fogunk már ugyanúgy nézni a Banyapókra, amikor a filmben a vonatkozó részhez érünk majd…

hogy Talionnak most sem ártana egy szépen megmunkált gondori pajzs, hogy a nyilakat és dárdákat hárítani tudja. Garantálom, hogy nem én leszek az egyetlen, aki megbolondul a távolból puttyogtató komáktól. A srácok ellen egyszerűen nincs olyan eszközünk, amivel folyamatosan lehetőségünk adódna az egyébként fontos kombóinkat tovább fűzögetni. Persze a tömegmenedzsment része, hogy először esetleg az íjászokat, lándzsásokat szedjük le az aréna közepéből kitörve, de látni fogjátok, hogy erre sokszor esély sincs. Máskor akkora a káosz, hogy csak a védekező ikonokra tudunk fókuszálni, amúgy viszont vakon nyomkodhatjuk a támadás gombot, mintha nem lenne holnap.

Nemcsak a pajzs, de Ezio bakancsa is hiányzik Talion kelléktárából, aki egész jól utánozza az itáliai orgyilkost a mozgásban (sőt, néhány ponton túl is tesz rajta), de a terep nem mindenhol áll készen a hibátlan akrobatamutatványokra. Elég egy rossz szögben elkapott falvég, egy megmászhatatlan pöcök, vagy egy lopakodásra bekészített cserjés, és az áramlásunk máris megtörik. Ezzel pedig értékes másodperceket veszíthetünk a szűkös időre mért hajszákban, vagy például az előlünk menekülő kapitányok betörésében.

FIREBIRD-ENGINE AZ ÉGEN

A játék technológiai megvalósításáért továbbra is a Monolith saját motorja a felelős, amely az előző alapokon ott finomít, ahol kell. Több a karakter a képernyőn, látványosabbak és változatosabbak a terek, és cifrábbak a díszletek. Mindez persze csak az érem egyik oldala, hiszen közelről egyik-másik pofa, és bizonyos tereptárgyak nagyon sután festenek. Olykor a bevilágítás is hagy maga után némi kívánnivalót, pláne a fantasztikus, konzolokon hódító Horizon Zero Dawn után érezhetünk némi szárazságot az összképben; gyanúnk pedig az ezeréves alapokat is magában foglaló motorra terelődik. Ezzel párhuzamosan a gépigény most is meglehetősen combos, bár erről nem óhajtunk érdemben nyilatkozni, mivel a megjelenés előtt hetekkel befutott változat is kapott foltozást a teszt periódusa során. Így a lapzárta környékén, két héttel a megjelenés előtt csak találgatni tudunk a végső változat optimalizáltságáról. (Konzolokon némi grafikai kompromisszummal, de elvileg korrektül futnak a portok.)

A prezentáció szerves része az audioszekció is, amely a látványvilághoz hasonlóan jól illeszkedik a filmek által képviselt stílushoz. A szinkronhangok, mondjuk, hol betalálnak, hol nem. A fröcsögő-röfögő orkokból gyakran kikönyököl a brit akcentus (eskü' néhány dumájukat már korábban is lehetett hallani), és egyik-másik mellékszereplőnek is vannak viccesen hangzó, de komolynak szánt sorai. Talion, Cerebrimbor és néhány egyéb szereplő (Shelob őfeketesége, vagy például az első legyőzendő overlord) viszont jól eltalált jellemmel, és olykor tényleges humorral színesíti a játékélményt.

A másik „apróság", amibe a megjelenés előtti időszakban nem volt lehetőségünk mélyen belenyalnunk, a multi alapú várostrom, ahol majdan barátságos és ranked meccseken indíthatunk támadást a netes cimborák erődjei ellen. Rangsorolt üzemmódban viszont nagyobb kockázattal jár majd a háború, az abban elhullott követőink ugyanis örökre kiesnek a pixisből…

JÖTTÖMRE ÖT NAP MÚLVA…

Azt el kell ismerni, hogy a Shadow of War egyszerre akar Assassin's Creed, Batman, Far Cry és ostromszimulátor lenni – ám míg az előbbi címeknek 3-4 rész kellett a teljes mennybemenetelhez, addig Talionnak nem volt ennyi ideje „Fehér Talionná" fejlődnie. De talán épp ezért és a játék sokszínűsége miatt sem tudunk a Monolith munkatársaira haragudni. Hiszen hibák ide, csiszolatlanságok oda, továbbra is egy megdöbbentő mélységgel és komplexitással rendelkező játékról beszélünk, amely napokra, adott esetben hetekre elfoglalhatja majd a játékosok seregeit. Az időzítés is jó, még az AC érkezése előtt belevághatunk az aprításba, hogy az orkpörkölttel jóllakva az ősz további sikercímeivel vezessük ki a 2017-es szezont. Izgi lesz, az már biztos!

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Orkot aprítani még mindig csudajó, várakat elfoglalni még inkább!

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

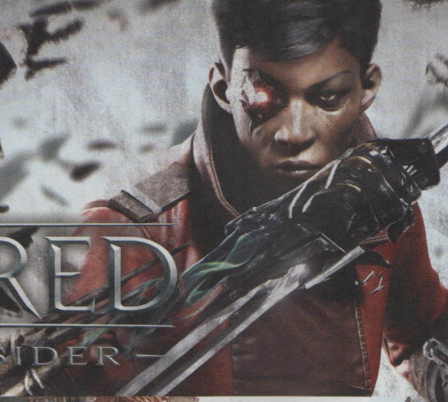
PRO

Figyeltek az előd problémáira, és sok helyen javult az összhatás.

KONTRA

Lesz ez még polírabb is a harmadik részre.

79%



VAN ISTEN, ÉS PUSZTULNIA KELL

DISHONORED

— DEATH OF THE OUTSIDER —

[ÍRTA LOR] **Fekete mágiával és vérrel átitatva érkezett meg a Dishonored-franchise legújabb része, ezúttal nem sorszámozott folytatásként, hanem önállóan futtatható spin-off formájában. Ám ez nem jelenti azt, hogy ne kapnánk tartalmas és szórakoztató kalandot.**

Voltjára Columbiában szédültem ennyire...

Az egyedi játékstílusú és hangulatú Dishonored-sorozat második felvonása tavaly novemberben landolt a boltok polcain, és a játékot fejlesztő Arkane Studios úgy döntött, hogy egy évvel később egy mellékhajtással örvendezteti meg a játékosokat. A Death of the Outsider korábban megismert karaktereket vesz elő Karnaca világában, időrendben a második rész után járunk, a történet vázát pedig nem kisebb cél adja, mint elpusztítani a Kívülállót.

Ezúttal az utcagyerekből profi bérgyilkossá avanzsált vadóc nő, Billie Lurk bőrébe bújunk, aki onnan lehet ismerős a korábbi részek rajongói számára, hogy a második epizódban ő segítette Emilyt/Corvót, de Dunwall császárnőjének meggyilkolásában is részt vett. Az öt főküldetést tartalmazó játék első etapjában egykori mentorunkat, a nagy erőkkel felruházott Daudot kell kiszabadítanunk, aki ezután segítségünket kéri egy utolsó nagy melóban: a Kívülálló meggyilkolásában, ki minden rossz eredendője, és kedvére ruházza fel az embereket a Void képességeivel. Első körben a terv végrehajtásához szükséges kellékeket kell bezsebelnünk, a második küldetésben például azt a kétélű pengét, amivel az istenség elpusztítható. Billie nem egy átlagos karakter: egy ízig-vérig kegyetlen nőt kapunk, és bár a főszereplők motivációit nem lehet teljesen átérezni, mégis felmerül pár elgondolkodtató filozófiai kérdés is, de a történet végén is többféle döntést hozhatunk.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Arkane Studios

MŰFAJ
akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.15.

ÁR
29,99 euró (kb. 9200 ft)

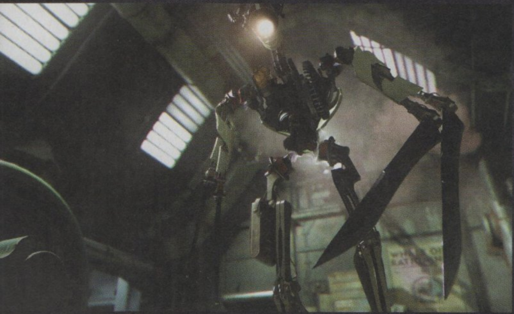
GÉPIGÉNY
Intel i5-2400, vagy AMD FX-8320 processzor, 8 GB RAM, NVidia GTX 660 2GB/ AMD Radeon 7970 3GB videokártya, 32 GB szabad hely.

ROZSDA ETTE MŰVÉSZET

A játék egyik legnagyobb vonzerejét maga az atmoszféra adja, ami hamar beszippantja az embert: a dickensi nyomorhangulat áthatja a gőzpunk világot, amibe némi posztapokaliptikus íz is vegyül a gazzal borított járművek és a lepusztult romok miatt. A művészies hangulat érvényes az épületekre is, ahol ugyan nem minden szobának van funkciója, de szívesen bóklászik az ember bennük, márcsak a berendezés gazdagsága és hangulata miatt. Mindenképp említést érdemel annak módja, ahogy az épületeket felépítették: nem csak a szemet szolgálják ki, de bizonyítják azt is, hogy nem mindig a legrövidebbnek látszó út a legmegfelelőbb, és hogy egy célpontot több helyről is megközelíthetünk. Az alternatív útvonalaknak köszönhetően pedig örömmel bolyongunk a legkisebb zegzugokban is.

OLTÁRI EZ A LÁNY

Daud megmentése valójában csak bemelegítés ahhoz, hogy az agyunk megszokja a játék tempóját, és azon jellegzetességét, hogy egy problémára többféle megoldás is létezik. A pályák felépítése is sokszor arra kényszerít, hogy egy korábbi szakaszra visszatérve találjunk csak rá a helyes irányra némi kitérő után, arról nem is beszélve, hogy a magasabb



Balog főtörzs most tudta meg, hogy az ötös lottó főnyereménye egy örökérvényű PC Guru előfizetés.

helyekre felkapaszkodva is tehetünk kerülőket. Taktikázási vágyainkat persze harc közben élhetjük ki leginkább, de amúgy nem kell feltétlen erőszakhoz folyamodnunk. Mivel az előző részekben jelen lévő morális mérce eltűnt, csak önmagunknak tartozunk elszámolással azzal kapcsolatban, hogy a véresebb, kaszabolósabb, vagy a megfontoltabb, erőszakmentesebb megoldásokat választjuk.

Mindössze három Void képességet kapunk, de ezek bőven elegendőek ahhoz, hogy a feladatainkat abszolváljuk – és hogy szabadon kísérletezzünk. Ezeket a második főküldetésben kezdi bevezetni a program, a könnyebb megértést segítő tutorial videók pedig sokszor már egy helyzet megoldását mutatják nekünk, ezért sem érdemes kihagyni a megtekintésüket. A Displace-szel előre kijelölhetünk egy rövidebb útvonalat, amin teleportálhatunk, ami nemcsak akkor hasznos, ha egyik helyről a másikra kell eljutnunk egy környezeti puzzle megoldása kapcsán, de így még kegyetlenebbül támadhatjuk hátba az őröket. Apropó, őrök: azt is kileshetjük, hogy mekkora túlerővel szembesülünk a következő szobában. A Foresight képességnek köszönhetően Billie képes „kiszállni" testéből, és észrevétlenül feltérképezni egy adott területet - ez nemcsak akkor hasznos, ha szeretnénk felmérni a ránk leselkedő ellenfelek mennyiségét, de kiemelésekkel segít a rejtett tárgyak felkutatásában, ráadásul az ellenfelek látószögét is kirajzolja számunkra.

Személyes kedvenc képességem mégis a Semblance lett, amivel NPC-k vagy őrök arcát öltheti magára körözött asszaszinunk, hogy elkerülhesse a feltűnést. Ilyen módon tudunk sasszézni az őrök közt, természetesen csak addig, amíg az elbitorolt arc tulajdonosának testét nem fedezik fel, és amíg nem fogy el a manánk a mozgás hatására – így aztán okosan kell döntenünk arról is, meddig bújunk álca mögé. Persze ez nem téveszti meg az őrkutyákat, akiket nem érdemes lebecsülni. Gyerekkori szerelmének ajándékaként karakterünk azt a negyedik különleges képességet is birtokolja, hogy megérti a patkányok beszédét, így kis hallgatózással értékes információkat, jeleket kaphatunk a rágcsálóktól, akár egy mellékküldetés formájában. A képességeinhez szükséges mana ezúttal automatikusan töltődik vissza kis idő elteltével, nem kell italokkal újratölteni azt.

Nem teljes értékű folytatás, hanem mellékszál, abból azonban kellemesen tartalmas darab.

Tűzoltó legyek, vagy vadakat kaszaboló juhász?

A játék szerves része a tárgyak utáni kutatás is, a jó megközelítések keresése közben érdemes hát mindenhová bekukkantani, hiszen nem fogunk dúskálni sem az aranyban, sem a fegyvereink és életerőnk töltését szolgáló munícióban, amiknek szűkössége szintén megfontolt lépésekre sarkall. Lövedékek terén bőségesen elég lesz a rendelkezésünkre álló repertoár: Billie kardja mellett bal karjára támaszkodik, amiből képes bénító- és gyújtólövedékeket is kilőni. Emellett használhatunk gránátot, ha már nagyon szorul a hurok a nyakunk örül, vagy a szögesdrótos Spring Razor nevű aknát. Így minden adott ahhoz, hogy közelről, távolról, esetleg megfontoltabban és csendesebben végezzünk egy adott célponttal hátulról. A fegyvereink mellett az utunkba akadó tárgyakat is használhatjuk, az üvegekkel például zajt kelthetünk, hogy odacsaljuk a kíváncsiskodó őröket.

Karakterünkkel nem léphetünk szinteket, a fő fegyverünket jelentő egykezes kardunk sebzésén, támadásaink gyorsaságán, és egyéb jellemzőkön ehelyett a slotba bújtatható, úgyevezett „bonecharmokkal" erősíthetünk, amiket eldugott helyeken kell felkutatnunk az egyes pályákon. További fejlesztésekhez, tárgyakhoz az alvilági árusoknál juthatunk hozzá, akik pár érméért cserébe kínálják nekünk a vágyott portékát. Persze itt is választhatjuk a sokkal szemetebb és keményebb megoldást: kirabolhatjuk a boltot, miután leméhszároltuk szerencsétlen kereskedőt. Ez is csak a szabad lehetőségeket tükrözi, hiszen egyáltalán nem muszáj boltolni: a fő küldetések elvégzése után úgyis kapunk annyi jutalmat, hogy erre ne szoruljunk rá, és a játék nem büntet meg egyik választásunkért sem.

„És bevégzé küldetését..."

A vállalkozó szellemű és a lopakodó stílus kedvelői a főszál megoldása mellett opcionális küldetésekkel nehezíthetik dolgukat, amiket vagy megbízások formájában vehetnek fel, vagy úgy, hogy fülelnek a rágcsálók szavaira. Ezekkel tolható ki a körülbelül tíz óra alatt befejezhető öt pálya, utána nyílik meg az a lehetőség a Game+ módban, hogy a Dishonored 2-ben kapott képességekkel futhassunk neki ismét a kalandnak.

A kampányon belül is kiemelkedik a harmadik felvonás, amikor egy grandiózus bankrablást kell végrehajtanunk két kulcs megszerzéséért: ekkor már teljesen eleresztve érezzük magunkat azzal kapcsolatban, hogy milyen megoldásokkal jutunk végül be. Nem egy, hanem legalább három irányból közelíthetjük meg a bank belsejét, a biztonsági rendszert pedig szintén többféle módon játszhatjuk ki, akár úgy, hogy az összes őrt álomba szenderítjük. Sajnos tényleg ez a fő csúcspontja a játéknak: ez után a negyedik és ötödik etap visszafogotabb élményt ad, de még így sem távozunk rossz szájízzel.

A Dishonored: Death of the Outsider kellemes 8-10 órás élményt jelenthet azoknak is, akik amúgy nem rajongtak a széria első két részéért, ezért pedig főleg a hangulat és az érdekes karakterek felelnek, valamint a kaland sava-borsát adó kreatív szabadság.

Értékelés

LOR

Áráért cserébe korrekt kalandra sikeredett kiegészítő, ami főleg a kombinálható képességekkel és felszerelésekkel, okos pályafelépítéssel fogja meg a játékost.

TÁLALÁS	85%
TARTALOM	85%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

Hiánypótló hangulat, remek pályatervezés, a képességek repertoárja pedig épp elég gazdag ahhoz, hogy kiéljük véres kreativitásunkat.

KONTRA

A karakterek motivációit egyáltalán nem tudjuk átérezni, a történet íve pedig félúton elég erőteljesen megtörik.

83%

De ki is az az Outsider?

A fekete szemű, leginkább egy gótzenekar énekesére hasonlító Kívülálló nevű isten különlegességét az adja, hogy se nem gonosz, se nem jó karakter. A természetfeletti entitás moralitása megkérdőjelezhető, a kiegészítőben is többször összezavarja Billie-t a pályák közti látomások során. Ő jelképezi egyben a Void erejét, a Dishonored világában lévő minden mágia forrását, ezért több helyen is a neki emelt szobrokba botolhatunk. Az árva és abuzált 15 éves fiú egy okkultista csoport rituáléja során vált eggyé a Voiddal, és a Dishonored minden részében jelentős szerephez jut. Kedve szerint osztogatja a természetfeletti képességeket azok számára, akiket érdekesnek talál – az előző részek főbb szereplői is mind az ő kegyeltjei, ám ez legtöbbször inkább bajt hoz rájuk.

TAPLÓGÁZ

NASCAR HEAT 2

[ÍRTA GEBBBE] **A NASCAR MAGA AMERIKA. ENNÉL AMCSIBB AUTÓVERSENYT EL SEM LEHET KÉPZELNI, EREDETÉIG EGÉSZEN AZ 1930-AS ÉVEKBE KELL VISSZAMENNI, AMIKOR IS A SZESZTILALOM IDEJÉN PÁR CSEMPÉSZ ÉS A HELYI RENDVÉDELMI SZERVEK EGYMÁSNAK FESZÜLTEK A VÁROSOK UTCÁIN DAYTONÁBAN.**

Persze ilyen forrón már nem eszik a kását, amúgy sem olyan jó az. Szeszt már lehet kapni, akkor meg minek ez az egész hőzöngés? A '40-es évek végére már meg is volt az első hivatalos bajnokság, és a NASCAR azóta is milliókat ültet a képernyők elé és az oválpályák nézőtereire. 1999-ben azonban még gyerek voltam, amikor a Papyrus féle NASCAR-sorozat harmadik részét nyúztam, azon a bizonyos hószünetes télen. Tisztán emlékszem, hogy hosszú órákat töltöttem el vele, autókat festegettem, törtemzúztam, majd az ismétléseket nézegettem minden egyes jól eltalált, és természetesen véletlennek látszó ütközés után. Egy szó, mint száz: büszkén tartom a polcomon a mai napig a lemezt, mert azonfelül, hogy kitűnő alapanyag volt egy jó romboláshoz, a szimulációs beállítási lehetőségek terén is kimagasló volt, ahogy a sorozat csúcsa, a NASCAR Racing 2003 Season is. Azóta persze már az EA háza táját is megjárták a betonteknők gladiátorai, most pedig már a Monster Games birtokolja a jogokat.

JEAN GIRARD AKCIÓBAN

Akinek ismerős a Taplógáz című filmremek, annak a francia Jean Girard alakja sem idegen. Hozzá hasonló módon az európai kultúrából csöppentem be én is a cowboyok közé, hogy majd jól móresre tanítsam őket a versenypályán. Tartalmilag igen bőséges választék tárult elém, mivel a NASCAR-sorozat mindhárom osztálya szerepel a programban. A királykategóriától eggyel lejjebb található az XFINITY széria, majd az alatt az igazi csemege, a kisteherautókat felvonultató Camping World Truck Series. Utóbbi egyértelmű célja a fiatalok nevelése, tehetségek felkutatása, így mi is itt fogjuk egy-egy versenyes beugróként elkezdeni a karrierünket. Amíg ide eljutunk, addig azért bele fogunk botlani egy gyors karaktergenerálásba, melyben sok lehetőségre ne számítsunk, de nem is ez a lényeg.
Az viszont kissé idegesítő, hogy gyakorlatilag 4-5 darab szabad rajtszám közül választhatunk, mert a többit a mezőny más tagjai már lefoglalták. Azonban ami ennél is furcsább, hogy ugye a fejlesztések hiányában a versenyekért kapott pénzdíjazásunk gyakorlatilag semmit nem ér. Mondhatnátok, hogy ez nyilvánvalóan csak az átgondolatlanság számlájára írható. A feltételezés helyes, de a fejlesztők ezt nem hogy titkolnák, büszkék is rá. Elmondásuk szerint az összegek nagysága csak azt hivatott megmutatni, hogy milyen jól teljesít a játékos.

ADATOK

KIADÓ
704 Games Company

FEJLESZTŐ
Monster Games

ÉRTÉKELÉS

Hiányzik az igazi NASCAR feeling, nem éreztem azt, hogy napokat tudnék eltölteni az oválteknőkben.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 530 vagy AMD FX 4100 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy AMD HD 5870, 10 GB HDD.

TÁLALÁS: **81%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Kitűnően tált program, rengeteg hivatalos versenyzővel, pályával és szponzorral van teletűzdelve.

KONTRA

Felületes, gyakorlatilag játéktermi karriermód, melynek nyereményei nem fordíthatók semmilyen extrára.

65%

Bármennyire is adná magát, hogy ebben a nézetben kormánnyal a markunkban üljünk le játszani, a hiányos beállítási lehetőségeknek hála abban sajnos nem lesz köszönet.

MINT A VILLÁM

A megrögzött szimulátorosok nem lesznek boldogok most sem, hiszen a NASCAR Heat 2 a könnyed autós címek sorába illik bele. Játszható ugyan kormánnyal, de annak beállítási lehetőségei vajmi csekélyek. Ennek ellenére a szélárnyékozás kifejezetten jól működik, nagyon szép előzéseket vihetünk véghez, mintha csak egy csúzliból lőnének ki minket. Az AI igyekszik vigyázni, meglepődtem rajta, hogy mennyire jól tudnak mezőnyben közlekedni együtt, és kiváltképp akkor, amikor mi is megérkezünk, mint kiszámítandó faktor. Figyelni kell a szoros szituációkban arra, hogy tartsuk az általunk megválasztott kanyarívet, mert a hirtelen kormánymozdulatok és rángatás nagyon nincsen jó hatással a saját és környezetünk egészségére. Az oldalsó tükrök ezeken a versenyautókon nem részei a felszerelésnek, így a középső szélvédőtükörre és a spotterünkre kell számítanunk.

Egyszerűen, de élvezetesen tálalt program, ami azonban egyáltalán nem szimulálja ezt a remek és izgalmas sportot.

A spotter az az emberke, aki a pályák lelátóinak tetején álldogál távcsővel, és figyeli a versenyzője körül zajló eseményeket, így valós időben tudja tájékoztatni őt a viszonyokról. Meg kell jegyeznem, sokszor igen lassú, de van olyan is, hogy elmulaszt szólni egy éppen mellénk érő másik kocsiról.

CSAK NYOMJAD NEKI!

A versenybírák is jobb lenne, ha a helyzet magaslatán lennének. Nemes egyszerűséggel rengetegszer elmulasztják lengetni a sárga zászlót, amikor magunk pördülünk meg a pályán. Az ütközésekkel járó karambolok már ki-kicsalják a nyuszit a bokorból, de a mutató itt sem százszázalékos. Ha esetleg mégis lassú fázis következik be, akkor viszont azonnal elveszi tőlünk a játék az irányítást. Ó, hol vagytok már régi jó sárga zászlós mezőnypusztítások! A versenynaptár tartalmas, 29 pálya van lemodellezve, és persze minden hivatalos versenyző is megtalálható. Az autók kidolgozottsága nagyon szép, a zene iszonyat pörgős, de sajnos a régi élményt így sem fogja visszahozni nekünk a NASCAR Heat 2.

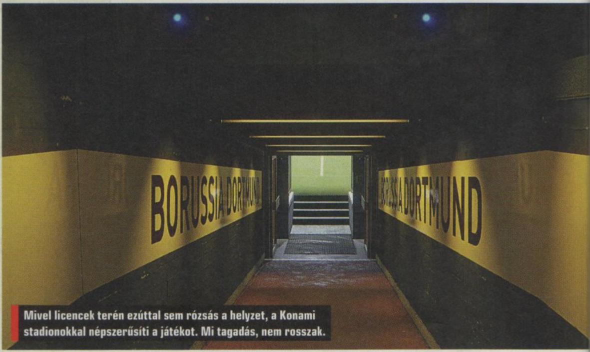
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2017 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR, THE LORD OF THE RINGS, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. "PS", "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
MONOLITH LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
[s17]

GÓL, DE CSAK ÉPPENHOGY

PES 2018 PRO EVOLUTION SOCCER

[ÍRTA POZANDR]

HA ELJÖN AZ ÉV SZEPTEMBERE, AZ CSAK EGY DOLGOT JELENTHET A SPORTOT ÉS EGYBEN VIDEOJÁTÉKOKAT KEDVELŐK SZÁMÁRA: A FIFA ÉS A PRO EVOLUTION SOCCER PÁRHARCÁT, MELYBEN A KÉT NAGY RIVÁLIS PRÓBÁLJA ELDÖNTENI, HOGY MELYIKÜK LEGYEN A FOCISZIMULÁTOROK AKTUÁLIS KIRÁLYA.



Mivel licencek terén ezúttal sem rózsás a helyzet, a Konami stadionokkal népszerűsíti a játékot. Mi tagadás, nem rosszak.

A két sorozat meccse persze évek óta tart, még akkor is, ha az Electronic Arts játéka eladásokban rendre megveri a PES Productions/Konami szériáját. Mégis, mindkettőben van valami egyedi, valami különleges, ami miatt a rajongók kitartanak a kedvencük mellett. Tavaly a FIFA a történetmód bevezetésével nagyot lépett előre, a PES 2017 pedig a játékmenetet finomította szinte a tökéletességig. Ezek után kíváncsian vártuk, hogy mit fog nyújtani a szeptember közepén megjelent új felvonás. Nos, a látványos újdonságok ezúttal elmaradtak, de a játékélmény még jobb lett, ez pedig nem kis szó – még úgy sem, hogy a sorozat évek óta létező legnagyobb problémáján, a licencek hiányán most sem tudtak változtatni a Konami szakemberei. Annak kell hát örülni, ami van: a Bajnokok Ligája, az UEFA Európa Ligája, és néhány kiválasztott csapat ismét saját néven szerepel, de ez még mindig kevés az üdvösséghez és a korona elhódításához.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
PES Productions

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.15.

ÁR
60 euró, avagy nagyjából 18 700 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3450 / AMD FX 4100 CPU, Nvidia GTX 650 / AMD HD 7750 VGA, 8 GB RAM, 30 GB HDD.

VÁLTOZÁS

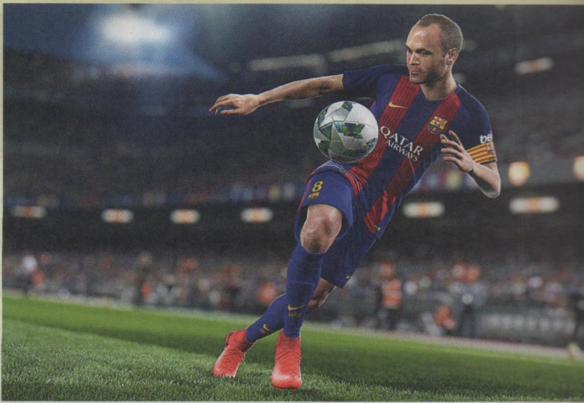
Az új részhez új mottó kell: a tavalyi „Urald a valóságot!" szólamot a Konami lecserélte a „Miénk a pálya!" jelszóra. A lényegen ez persze nem változtat, hiszen a fejlesztők a tavalyi epizódban debütált Real Touch nevet viselő labdakezelési rendszert alakították át úgy, hogy az még hihetőbb, realisztikusabb legyen. A múlt évi tesztünkben méltattuk a precíziós passzokat, a FIFA-nál is folyékonyabb labdajátékot és animációkat, vagy a tényt, hogy egy szögletet is megrúghatunk úgy, hogy megváltoztatjuk vele a meccs kimenetelét. És bár azt hittük, nem lehet tovább fokozni a játék élvezeti faktorát, ez mégis sikerült a fejlesztőknek, bravó!

Ehhez hozzájárult, hogy a meccsek sebessége érezhetően lassabb lett tavaly óta, ugyanakkor azok dinamikája semmit sem változott, sőt mondhatjuk, hogy még a 2017-es résznél is intenzívebbé vált, avagy nagyon oda kell figyelnünk mindarra, ami a pályán történik. A labdát a játékosok sokkal jobban lekezelik, egy távolról elindított bomba lövést most már teljes testtel fogadhatnak, ahogy a valóságban is. Ennek kihasználásához persze gyakorlás és még több gyakorlás szükséges: az oktatómódot érdemes kivégezni, akár kezdő, akár tapasztaltabb PES játékoso vagytok, mert a tavalyi finomhangolás miatt szinte újra meg kell tanulni játszani. A fejlesztők sok-sok apróságon javítottak: többek között változtattak a szabadrúgások, a szögletek mechanikáján, és a labda fizikáján is, ami egy fociszimulátornál ugye kardinális kérdés. Hihetetlenül élvezetesek a meccsek, mintha valódi közvetítéseket néznénk, amelyek eseményei a kívánságaink szerint alakulnak. Ez főleg akkor vehető észre, ha magas tapasztalati ponttal rendelkező játékosokat irányítunk, például Neymart, de még a kisebb csapatoknál is látható ez a folyamatosság. Állítjuk, hogy még a FIFA rajongóknak is érdemes tenniük egy próbát a Pro Evolution Soccer új részével.

Szerencsés módon a változtatások ellenére az irányítás ugyanolyan kiváló, mint tavaly volt, a keresztlabdás támadásokat, felvezetéseket pedig inkább díjazza a program, mint a nyílt rohamot, ergo taktikus játék nélkül semmit sem érnek a profi játékosok. A kapusok ismét remekelnek, egészen hihetetlen, hogy mit meg nem tudnak fogni, és csak annyit hibáznak, amennyi még hihető egy profi játékos esetében. Egy bal szélről indított

SZEREPCSERE

Jim Beglin, a Pro Evolution Soccer kommentátora 1963-ban született. 1980-ban, 17 évesen kezdődött felnőtt ligás karriere, melynek részeként játszott a Shamrock Rovers, a Liverpool és a Leeds United csapatában. Nem volt túlzottan sikeres játékos, 186 pályára lépése alatt mindösszesen 4 gólt szerzett, ebből kettőt a Liverpoolnál töltött 6 éve alatt. 1987-ben súlyosan megsérült, később médiakarrierbe kezdett: a BT Sport és a NBCSN-nél kezdett el dolgozni, 2011-től pedig a Pro Evolution Soccer állandó kommentátoraként tevékenykedik. Peter Drury csak 2 két évvel ezelőtt kapott szerződést a Konamitól, aki a tapasztalt Jon Championt váltotta le. Utóbbit a Premier League nemzetközi kommentátoraként ismerik széles körben.



támadás után a kapufán csattanó, majd onnan a gólvonal mögé jutó labdát nyilván nem tudnak kivédeni, de a teljesítményükkel így is elégedett lehet mindenki (nem úgy, mint a magyar focival, az Andorrával szembeni vereség után...). Ez azonban nem vonatkozik a bírókra, akik már a tavalyi felvonásban is képesek voltak érdekes döntéseket hozni, és ez sajnos idén sem változott. Szeretik osztogatni a különböző lapokat, az ítéleteiket pedig esetenként meg lehet kérdőjelezni. Ennek ellenére a hangulat, mint mindig, most is frenetikus. A bevonulások remekül festenek, a meccsek elején a játékosok integetnek a nézőknek, akik az ismert csapatok stadionjaiban (Camp Nou, stb.) képesek pokoli jó légkört teremteni. A bevilágítások és a grafika jobb lett, és ezúttal a PC-seknek sem kell szomorkodniuk. A Fox Engine még mindig képes lenyűgöző munkát végezni, annak ellenére is, hogy jónéhány éve ez a motor duruzsol a PES-játékok alatt. Az arcok (különösen a licencelt csapatoknál) felismerhetők, de a London Northszal rúgva a bőrgolyót már csökken az élvezet. A kommentátori és a szakértői feladatokat viszont ezúttal is Jim Beglin és Peter Drury látja el, és ahogy tavaly, úgy most sem állnak igazán a helyzet magaslatán.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

Még mindig remek játék, a fociszimuláció nagyszerű élményt ad, igaz, a tavalyról átmentett tartalom már kevésbé.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO
Luis Suárezzel a labdát a kapuba juttatni, vagy esetleg Thiago Silvaval megmenteni azt...

KONTRA
Jövőre kellene már valami igazi újítás, különben komoly gondok lesznek.

86%

VÁLTOZATLANSÁG

Bár a legtöbb hiányosság és hiba elnézhető a remek játékélmény és a hangulat miatt, az kifejezetten dühítő, hogy a program tartalma szinte teljes egészében változatlan a tavalyi etaphoz képest. Igaz, találhatóak benne friss elemek, de jórészt ugyanazokat a lehetőségeket kapjuk meg, a MyClub módtól kezdve a Master League-en át a Become a Legendig, melyben a saját virtuális alteregónkkal hét szabadságot. A kérdés az, hogy mit tettek be ezek mellé a fejlesztők. Nos, egy kooperatív játékmódot a MyClubba, a Master League-be pedig egy jóval nagyobb kihívást nyújtó, Challenge nevet viselő opciót – és ennyi. Utóbbi bekapcsolásával a vezetőedzői munka lesz jóval nehezebb: a játékosok könnyebben meglépnek, a tulajdonosokat pedig könnyebb feldühíteni, ha nem mennek jól a dolgok. Ilyen és ehhez hasonló apró-

Az idei PES is jól sikerült, a FIFA-t azonban csak nem tudja megszorongatni a Konami sorozata.

küzdhetjük fel magunkat a csúcsig. Az egy adott játékos irányítása elsőre szórakoztató, másodszorra azonban már unalmasnak hat. A MyClub a FIFA Ultimate Team helyi megfelelője, és mint ilyen, egy célja van: a létező legjobb csapat összeállítása, amit mind offline, mind online meg lehet tenni. Szerencsére a fejlesztők ehhez készítettek egy oktató részt, ugyanakkor az nem túl szép dolog, hogy egy Magyarországon elindítandó csapathoz is csak külföldi együtteseket lehet választani. A tökéletes klub felépítése azonban nem részidős feladat: ha ehhez támad kedvetek, jobb, ha kivesztek legalább két ságokra kell felkészülni, míg a MyClub kooperatív módjában 3+3-as felállásban lehet a meccseket végigküzdeni, offline és online egyaránt. Utóbbiról azonban elmondható, hogy bár a meccsek stabilak, megfelelő társat nehezen lehet találni - mindemellett pedig még elképesztően sokat is tölt a PES 2018.

SZÜKSÉGES A VÁLTOZÁS

Mindezen negatívumok ellenére a veterán játékosok ismételten élvezni fogják az új részt, illetve a sorozatba frissen becsöppenők is örömüket fogják lelni benne. Akkor mi a gond? Az, hogy a PES sorozatra ismét ráférne egy alapos ráncfelvarrás – és nem a játékmenet szempontjából, mert az ennél tökéletesebb nem is lehetne, hanem a játékmódok terén. Ezek szórakoztatóak voltak tavaly is (vegyétek elő a 2016/10-es Gurut, vagy olvassátok el tesztünket online), azonban ez a meg nem újulás, illetve a csak a „játékmenetet tökéletesítjük" hozzáállás előbb vagy utóbb meg fogja bosszulni magát. Hiszen lehet utóbbi akármilyen nagyszerű, a finomhangolásokkal, a grafika javításával együtt szinte ugyanaz a program jelent meg, mint tavaly ilyenkor, még a menürendszer sem változott. És persze a licencek hiánya ugyanolyan fájó pont, mind eddig. Bár a 15 licencelt csapat üdvözítő, az ST Yellow és az MD White még mindig rosszul érinti a játékosokat. Persze ezzel is el lehet lenni jövő szeptemberig, a frissítésekkel pedig a csapatigazolásokat is ki lehet igazítani (Paris-Saint Germain és Neymar, valaki?), de 2018-ban már nem lehet ismételten ezzel előállni.

A passzok még jobbak, az animációk még élethűbbek, szóval aki szeretne egy jót focizni, a PES 2018-cal is meg lesz elégedve.

ULTRON KORA

[ÍRTA **BÜJTI**]

EGYMÁSRA TALÁLT A KÉT ROSSZASÁG, A MARVEL ULTRONJA ÉS A CAPCOM SIGMÁJA, HOGY EGYÜTT PUSZTÍTSANAK KI MINDEN ORGANIKUS FAJT AZ ÖSSZEÉRŐ UNIVERZUMOKBAN. PERSZE MINDEHHEZ A SZUPERHŐSÖKNEK ÉS A VIDEOJÁTÉK-ÓRIÁS KÖZKEDVELT KARAKTEREINEK IS LESZ PÁR SZAVUK. MEG A MEGSZOKOTT ROSSZFIÚKNAK IS.

MARVEL VS. CAPCOM INFINITE

A Marvel vs. Capcom (röviden MvC) a kilencvenes évek óta garancia a sikerre, a minőségi szórakozásra. Elvégre, ha valaki nem ragaszkodik a kifejezetten valósághű harcokhoz és harcstílusokhoz, akkor az nem csalódhat a fantáziavilágok összeugrasztásában. Hiszen míg a Mortal Kombat a vérbő, explicit erőszak ábrázolásában és a legelvadultabb karaktermodellek terén robbantott, addig a King of Fighters, a Tekken és a Street Fighter megmaradt a nosztalgiánál, a Dead or Alive a realisztikus fizikával ugráló cicipároknál, míg az Injustice az MvC társaságában a szuperhősök világát célozta meg. Utóbbinál persze ez keveredik a Capcom mindenféle szériáiból szalajtott legnagyobb hősök jelenlétével, így adva teljesen sajátos ízt a mixnek. A Resident Evil szereplői a Bosszú Angyalaival csapnak össze, miközben Chun-Li Venomot rúgja darabokra – el lehet képzelni, micsoda kavalkád alakul ki, mikor mindenki összeugrik, hogy eldőljön, ki a leány a gáton és ki a legszebb legény a vidéken. Vagy éppen fordítva.

MAI FELLÉPŐ: ULTRON SIGMA AND THE BOYZ

A Capcom nem elégedett meg annyival, hogy simán egymásnak ereszti a közkedvelt karaktereket, ehhez egy nagyjából négyórás, átvezetőkkel teli sztorit is összetákolt, ami jobb-rosszabb jelenetek során mutatja be a szereplőket, a köztük fennálló viszonyokat, illetve mindazt, amiért részt vállalnak ebben a nagy csatában. A dimenziókat is érintő háború mindösszesen két fő karaktertől indul ki, elvégre miközben Thanos előre ivott a hatalom bőrére, addig a Marvel-hősök orra alá rendre borsot törő Ultron és a Mega Mant állandóan zaklató Sigma között mély érzelmek születtek.
A két rosszfiú egymásba habarodott, ami szó szerint értendő, elvégre ahogyan Sigma maga is kijelentette, neki a külső csak másodlagos, és mielőtt bárki is elalélna ettől a normálisnak tűnő hozzáállástól, azért azt hozzáteszem, hogy itt a saját külsejére gondolt. Hiszen vírusként az a lényeg, ami belül van, és ami a gyors nász eredménye: Ultron Sigma, a lila fertőzést terjesztő káoszlény, ami lényegében mindent kiirtana a teljes univerzumban, ami él és lélegzik.

Ehhez nemcsak a két karakter együttes ereje segítené, hanem a hat mágikus erejű Infinity Stone is, amikből ráadásul kettővel már rendelkezik is a történet kezdetén. Kis birodalmát rabszolgává tett asgardiak és vérszomjas robotok védelmezik, a zombiszerű állapot pedig mindenkit fenyeget, aki él és mozog. Ezért fognak össze a hősök, Vasembertől a Devil May Cry Dantéjáig mindenki, hogy a maradék kövek megszerzése közben együttes erővel verjék el közös ellenségüket. Vagyis ellenségeiket,

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.19.

ÁR
Steamen 50 euró, avagy nagyjából 15 500 Ft a sima kiadás, 80 euró (25 500) a szezonbérletes verzió.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4160 3,60 CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 480 VGA, 59 GB hely.

VÍRUSOS ROBOTIZÁCIÓ?

Avagy nézzük meg pontosan, miből született Ultron Sigma, és kik nyújtják a főgonosz nevének alapjait!

ULTRON

Hank Pym, avagy az első Hangya teremtménye már a hatvanas évek óta része a Marvel terjedelmes univerzumának, a rosszindulatú mesterséges intelligencia pedig közkedvelt gonosza ennek a világnak. Ultron nagyon gyorsan tanulva, saját képességeit fejlesztve gerjedt haragra saját alkotója és annak fajtája iránt, így uralkodott el rajta az Ödipusz-komplexus, ami minden egyes verziószámára értendő. Ultron idővel adamantium testet is kapott, a Bosszúállókkal rendszeresen összecsapott, a legismertebb talán az Ultron kora című második Avengers-filmből lehet, ami a mozilátogatóknak is bemutatta az emberiség kipusztításán ügyködő fémfenevadat.

SIGMA

Az egyik legnagyobb reploid volt, aki az emberiséget óvta a lázadó maverickekkel szemben, de mikor a fertőzött Zeróval találkozott, az borzalmas sérülések között, megfertőzve hagyta magára, így változtatva örök ellenféllé. Ennek hála lett belőle a Mega Man X-sorozat antagonistája, aki vírusként, fizikai test nélkül is tud terjeszkedni, emellett komoly stratéga és nagyon erős vezéregyéniség. Volt, hogy mind a reploidokat, mind a maverickeket és a maverick-vadászokat egymásnak ugrasztotta, amibe éppen csak nem pusztultak bele a küzdő felek, így elmondható, hogy Sigma nagyon erős ellenfél, aki Ultronnal szövetkezve valóban képes lenne elhozni a világvégét.

Szellemlovas nem cicózik, ha szét kell rúgni néhány valagat, láncaival pedig csúnyán elintézi még a legtökösebb fenegyereket is.

elvégre sokan ilyenkor sem bírnak magukkal, avagy Dormammu („van egy ajánlatom") és Jedah Dohma (Darkstalkers) is nehezíti a fő karakterek életét.

MVC 3,5

Szóval ott a sztori, egy igazság szerint tipikus és klisés krízishelyzet, amelynek során sokan összefognak, van némi széthúzás, de az egésznek nincs igazi

Merthogy extra támadásokat a szokásos csíktöltődéssel lehet előhozni, plusz van egy másik jelző, ami az Infinity Stone töltöttségét jelöli – ha ez a felénél van vagy már felette, akkor egy dupla gombnyomással a kő erejét is el lehet sajátítani. Még több erő, életerő-töltődés, időlassítás, van itt minden, amivel meg lehet bolondítani a megszokott receptet, és bár ez sem egy forradalmi ötlet, működőképes és hozzátesz valamennyit az

A crossover sorozat új része is remek játékmenettel és harcrendszerrel rendelkezik, csak éppen újdonságot nem hoz.

atmoszférája, csak néha sikerül megragadni a karakterek lényegét, stílusát – sőt vannak, akik ismert természetükhöz képest elég furán reagálnak. Emellett a megszokott árkád mód is rendelkezésre áll, meg van viszonylag normális netkóddal megáldott online multiplayer, Mission mód a rendelkezésre álló szereplőknek kitalált, egyénre szabott feladatokkal, normál 1v1 és 1vCPU meccsezés, avagy nagy meglepetések senkit sem várnak. Ami „újdonság", az részben visszalépés, mert a 3v3 küzdelmeket a 2v2 váltja, tehát nem kell három karakter választani, majd felügyelni, elég a kettő, akik között bármikor lehet váltani, ami egyébként fontos taktikai lehetőség, egy-egy jól elkapott pillanatban a váltogatás is segítség az opponensek laposra verésében. Egyszerűsítésként van egy gyorskombós opció, avagy szimplább kombinációkat az állandó gombpüföléssel is elő lehet csalni, ami viszont némileg megvariálja az opciókat, az a speciális kövek jelenléte.

eltérő képességekkel megáldott karakterek sorához. Belőlük is van bőven, 30 szereplő áll alapból rendelkezésre (a season pass továbbiakat hoz majd a ringbe), a kövekkel kiegészített csapatok pedig megnövelik az élettartamot, hiszen ezek a kis kavicsok erősíthetik a már meglévő speciális jellemzőket. Ez pedig ugye sokféle kombinálási lehetőséget hordoz magában, kár, hogy a helyszínek már nem ennyire izgalmasak, elvégre összesen 14 pálya került a felhozatalba, amiben van faék egyszerűségű kiképzőszint is.

CSALÓDÁS VAGY SEM?

Sokan szidják a játékot, hogy csúnya, a sztori buta és érdektelen, a mimika kritikán aluli, a gyűjtői verzió „tojásai" felháborítóak, sőt az egész játék visszalépés minden téren. Ezzel annyiban értek egyet (azon túl, hogy szerintem még drágán is adják), hogy a látvány terén személy szerint én is kicsit többet vártam volna, manapság ennél sokkal szebb verekedős játékokat lehet összehozni, az Infinite meg nem éppen egy olcsó kategóriás

ÉRTÉKELÉS

Még mindig remek játékmenet, szuper harcrendszer, látványos mozdulatok sora, méghozzá közkedvelt karakterek társaságában.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A meglévő hősök és hősnők jól szerepelnek, a varázskövek is hozzátesznek a játékmenethez, illetve ha nem is lenyűgöző a látvány, azért sokszor az is kellemes. Morrigan egy „csodanő".

KONTRA
Sok újdonságot nem hoz a szériába, hiányzik pár régi karakter, emellett sokkal szebb is lehetne a mai technológiának hála. A mimika meg tényleg gyenge.

74%

darab. A kampány szódával elmegy, vannak kiemelkedő pillanatai, de összességében kicsit még így is lapos a történet. A karakterek (már nem minden esetben a személyiségük, inkább csak a felhozatal), viszont jók, még amellett is, hogy további hősöket is be lehetett volna dobni az üstbe, nem csak az éppen népszerűeket (avagy A galaxis őrzőit, Strange-éket és az Angyalokat), a régi nagy héroszok így hiányozhatnak a rajongóknak. Persze Dante és Vasember laza és pökhendi, mint mindig, Pókember nagy dumás, Nemesis úgy hörgi el a „Sztaaaarrrrzzz" szót, mint senki más, Morrigan, a Darkstalkers szukkubusza pedig feszes és kerek popójával, mély dekoltázsával és jól ismert, szép arcával veszi le a lábáról a játékosokat.

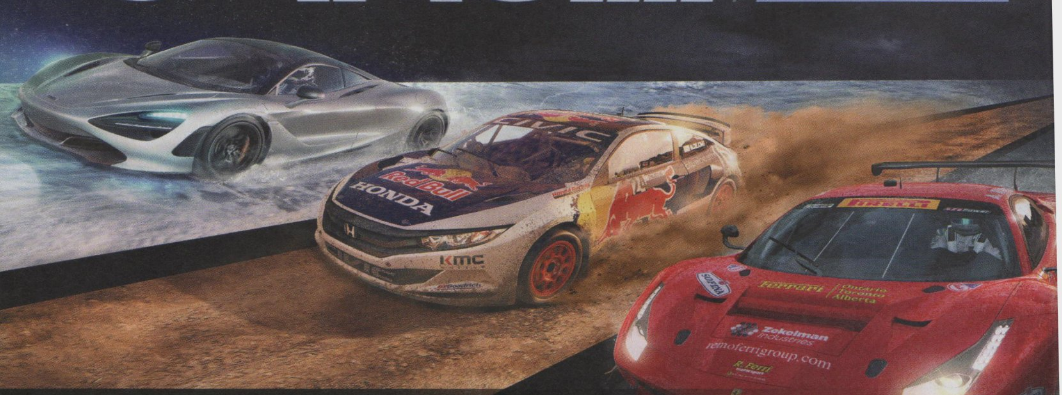
Egyébiránt a kétfős csapat rendszere és az Infinity Stone-ok jelenléte is működőképes játékmenetet szül, látványos és gyors verekedésnek bőven megteszi a Marvel vs. Capcom legújabb epizódja, komoly mélységet pedig pont nem ettől a szériától várok el. Aki másképpen látja, az vélhetőleg nem játszott az első epizódokkal, amik képregényes külsejükkel, halál egyszerű rendszerükkel fogtak meg mindenkit, miközben a lényeg minden esetben azon volt, hogy népszerű karakterek csapjanak össze egy őrült meccs során. Ez továbbra is áll, Dante Ebony és Ivory nevű lőfegyvereivel, valamint Rebellion kardjával szórja és darabolja ellenfeleit, Ghost Rider lángoló láncaival csapkod, Thor a kalapácsát dobálja, Frank (a Dead Risingból) még zombikat is bevet – és ebben ez a szép, ez adja meg az Infinite igazi izgalmát.

Mert míg a DC-hez ott az Injustice, a Marvel kedvelői ennél a sorozatnál találják meg számításaikat. Ezúttal forradalom és nagy változások, komoly meglepetések nélkül, de az eddigi legolajozottabb harcmodellel, látványos támadásokkal, még mindig nagyszerű hangulattal. Ennél a címnél nem is kell sokkal több.

Tűz, jöjj velem... mondta az alkotó, a játékban pedig több karakternek is lángol a feje, ami lehet, valami új divathullám.

BENZINGŐZFÜRDŐ

PROJECT CARS 2



[ÍRTA **GEBBBE**]

A Slightly Mad újra lecsapott! Rosszra azért nem kell gondolni, nem egy újabb kegyetlen hurrikánról van szó, hanem végre kezembe vehettem a Project CARS második felvonását. Nem fogok köntörfalazni, napok óta az államat keresem, mert az bizony leesett.

Az idei ősz nem kegyelmez. Természeti katasztrófákból sajnos nincs hiány, sokak élete most nem a játékok körül forog, hanem vagyonuk és életük megóvásán. Ami azonban minket illet, kijut minden földi jóból, legalábbis ami a sport- és szimulátorjátékokat illeti. Az autózni vágyók már kezükbe vehették a Formula 1 aktuális részét, vagy jelen tesztünk alanyát, a Project CARS 2-t, de még taposhatják a gázt a Forza Motorsport 7-ben és bővelkedhetnek a Need for Speed: Payback akcióiban is. Mit is jelent ez azonkívül, hogy egyre több „Cikk kész?" tárgyú üzenetet fogok kapni? Bizony azt, hogy amelyik cím nem teljesít egy bizonyos szintet, könnyedén kihullhat az említésre méltó kategóriából – lásd pl. a NASCAR Heat 2 cikkünket a 46. oldalon. Az említett játékok sorából viszont kicsit kilóg a Project CARS 2, mert ez az egyetlen, amelyik nem elsősorban a könnyed autókázás kedvelőit szeretné lázba hozni, így félig-meddig konkurencia nélkül viheti el a kategória időszakos díját. A lehetőség pedig adott, hogy akár az év szimulátorának járó érmet is bezsebelhesse…

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.22.

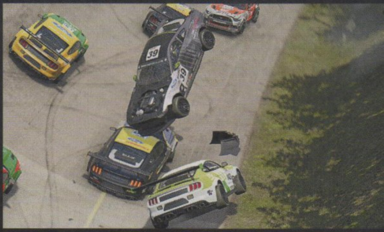
ÁR
14 490 Ft

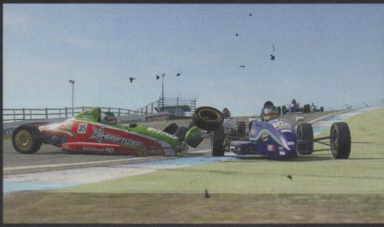
GÉPIGÉNY
Intel Core i5 3450 3,5 GHz / AMD FX-8350 4,0 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 680 VGA, 50 GB HDD.

PARADICSOM NÉGY KERÉKEN

Az igazán fanatikus tábort nagyon nehéz lekenyerezni, de a próbálkozás első és egyben igen hatékony módja az, ha telepakoljuk a játszóterüket játékokkal. Jómagam persze, ilyen fórumokon mozgolódva, gyakran belebotlok abba a kommentelőbe, akinek sosem elég semmi. Képes a kákán is csomót keresni, bele tud kötni még a Forza Motorsport 7 hétszáz autónál is nagyobb kínálatába, hozzátéve azt is, hogy az általa hiányolt egy autótípus miatt nem fogja megvásárolni a terméket. Kérdem én, tényleg ennyire nem tudjuk, hogy hol tartunk?

Választható autóból nincs hiány, a legnagyobb autógyártók mind képviseltetik magukat a Project CARS 2-ben.





A Slightly Mad Studios olybá tűnik, hogy érti ezt a jelenséget. Az első rész nyújtotta, körülbelül 75 autóra rugó kínálatot alaposan megfejelték, hiszen a Project CARS 2-ben nem kevesebb, mint 180 verdát vihetünk táncba, összesen 29 szériában. Ha pedig kevésnek találtuk a korábbi helyszíneket, akkor immár ezen a téren sincsen okunk panaszra: egészen káprázatos, de 60 versenypályát kell az utolsó centiméterig bemagolnunk (a nyomvonalak variációival viszont ez a szám 130-ra kúszik fel, ami már csak hab a tortán). Végre kapunk oválpályát az IndyCar és NASCAR verdákhoz, és olyan klasszikusokon is megmérettethetünk, mint Spa-Francorchamps a '60-as évekből, a Hockenheim Ring erdei vonalvezetése vagy a monzai oválpálya. A FIA Ralikrossz licencnek köszönhetően akad sárimádóknak való terep is – ráadásul több, mint a témába vágó DiRT 4 helyszíneinek száma.

A VEZETÉS(I) ÉLMÉNY

Az autók kezelhetősége példaértékű. A kormánykerekek támogatottsága nagyon széleskörű, gyakorlatilag azonnal felismeri a program, hogy éppen milyen hardverrel rendelkezünk. Hatalmas pozitívum az is, hogy tulajdonképpen nincs szükség a forgásszögek manuális állítgatására, minden autó tökéletesen vezethető és kontrollálható. Az erővisszacsatolás érzékenységének köszönhetően kormánnyal sokkal könnyebben fogjuk meg a gépet, ha a helyzet megkívánja a hirtelen korrigálást, mint más irányítóeszköz esetében. A rázókövek még mindig kicsit lágyak nekem, de egy kis driveres rásegítéssel ki lehet hozni belőlük a várt szintet. Ebben az esetben az Assetto Corsa az összehasonlítási alapom, mert ott kifejezetten jól érezhető az erejük (az már viszont más kérdés, hogy sajnos minden egyéb téren elmaradottabb a Project CARS-nál).

LIVE TRACK 3.0

Ha csak alap angoltudással is rendelkezünk, a név már önmagában sokatmondó lehet. Minden pálya él, legalábbis olyan szempontból, hogy a környezet folyamatos változásokon megy keresztül, akár percek alatt is. A technológia lényege az, hogy a Nap fényének beesési szögétől függ, hogy éppen hány fokos az aszfalt felülete az adott ponton. Az ötlet már alapjában elképesztő, de mindezt megfejelték nekünk a téli vezetés lehetőségével. Szinte nincs olyan pálya, amelyet ne lenne érdemes kipróbálni abszolút nem ideális körülmények között, de azért ahol lehetséges, a téli abroncsokat szereljük fel indulás előtt. A tél, mint olyan, ugyanis nemcsak hideg, de havas is. A pályára jellemző változatosság az edzések különböző fázisaira is átöröklődik. Ez annyit tesz, hogy a pálya az egész versenyhétvégén alakul, felgumizódik, egyre jobb tapadása lesz a későbbiek során. Az időközben bármilyen formában lehulló csapadék aztán ennek az egésznek keresztbe tud tenni. Persze ezúttal is lehetséges kiválasztani, hogy fix vagy dinamikus időjárás legyen, és visszatérnek a slotokra lebontott körülmények is, hogy úgy hívjuk be a különböző befolyásoló tényezőket, amilyen sorrendben óhajtjuk a változásokat. Egy igazán agyhalott ötlettől vezérelve egyszer pl. klasszikus Grand Prix autókat vittem fel a havas éjszakában a Nordschleife aszfaltjára. Életem egyik legfurcsább köre volt, amit autós játékkal megtettem, ha nem számítom bele a Destruction Derby pályafutásomat.

RÖGÖS UTAKON

A Project CARS játékosok túlnyomó százaléka a többjátékos lehetőség miatt keresi a programot, de megbújik a menüben egy hangulatos karriermód is. Az egész egy, az első részben látottnál átgondoltabb szisztéma szerint lett megalkotva: magunk döntjük el, hogy formaautókat, GT szörnyetegeket, hosszútávú versenyzésre tervezett prototípusokat, túraautókat vagy ralikrossz szekereket készülünk sikerre vinni. Megijedni nem kell, nem fogunk begyepesedni egyetlen műfajban, mert ilyen vagy olyan módon rá leszünk kényszerítve a szakágak váltogatására, sőt meghívásos eseményeken is részt vehetünk, amelyek megvalósítása kísértetiesen emlékeztet

Fontos tudni, hogy a Project CARS 2 keményvonalas szimulátorként nem az arcade-es Forza 7-tel indul egy ligában.

„Te Miki, nem lehet, hogy rossz helyre parkoltunk? Ez nem úgy néz ki, mint a mekis Drive-in."

Ezeknek az autóknak a megzabolázása külön szakértelmet követel, kormány nélkül csak segítségekkel érdemes beülni a volánjuk mögé.

a Forza Motorsportban látottakra – de ezen már aztán igazán nem érdemes fennakadni. Jómagam a Formula 5-ös szintű „seggrakéták" lovagjaként vágtam bele a karrierbe, és már a Knockhill pálya első kanyarjában olyan kihívással szembesültem, hogy öröm volt nézni. Ezeken a kis autókon egyáltalán nincsen semmiféle aerodinamikai elem, tehát a kanyartapadásuk önmagában elég gyenge, pedig alig érik el a 200 km/h-s sebességet. Ennek ellenére is jobb indításnak tűnik, mint az elején a gokartozásssal ismerkedni.

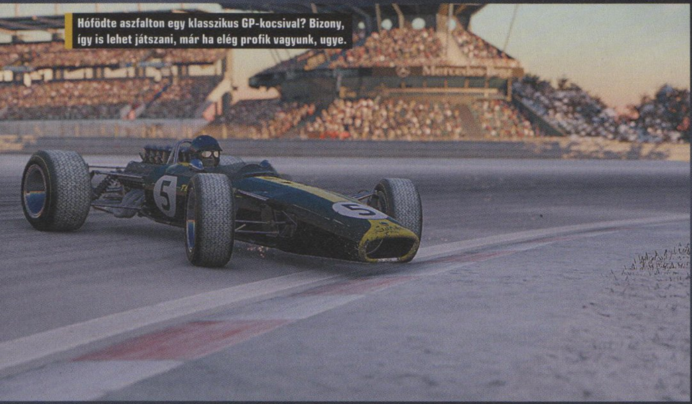
Teljesen kezdőknek ez azonban kötelező, a versenyzés alapjait csak ott lehet megérteni és elsajátítani, még viszonylag emberi tempó kíséretében. Minden poént nem szeretnék lelőni, de idővel egy autógyár mellé is elszegődhettek, mint gyári pilóta, ezzel is szélesítve a karrierben vezethető autócsodák kavalkádját.

HUD DE JÓ LETT!

A menürendszerről és a HUD-ról csak pozitívan lehet beszélni, rengeteget fejlődtek mind funkciókban, mind elrendezésükben. Végre kirakhatunk olyan eredményjelzőt a képernyőre, ami minden versenyző pozícióját mutatja, valós időben követve le az egymás közti és a tőlünk való időbeli eltéréseket. Időmérők vagy szabadedzések alkalmával az elért időeredmények is látszanak, de információt kapunk arról is, hogy a pályán vagy a boxban foglalnak-e helyet a versenyzők.

A HUD kapcsán ismét fel kell hozzam az Assetto Corsát: moduláris elrendezése lehetővé tette, hogy saját szánk íze szerint rendezzük el az elemeket rajta. Gyakorlatilag bármit megtehetünk a Project CARS 2-ben is, egy hatalmas sebességmérőt is betehetünk a képernyő közepére, legfeljebb kicsit zavaró lesz. Ez a megoldás a háromképernyős támogatás mellé is kifejezetten hasznos, mert ott aztán van felület, ahova lehet pakolni.

A grafika kapcsán annyit lehet elmondani, hogy a minimum gépigényt azért igyekezzünk felülmúlni, mert a video-RAM igénye elég magas a játéknak. Cserébe olyan optimalizálást kaptunk most, amiben túlzóan persze, de benne van az első Project CARS indulása kapcsán kitépkedett minden hajszál lelke. Tesztünket egy MSI GeForce GTX 1070 Gaming X-szel végeztük, ahol a legmagasabb beállítások mellett is nagyon ritkán tudtam kimozdítani a masszív 60 fps-es tartományból a játékot. Ha gyengébb kártyákkal hajlandóak vagyunk néhány kompromisszumra, akkor nem az optimalizálatlanság lesz az oka annak, hogy a Project CARS 2 nem fut jól, a VR-támogatás előnyeinek kihasználását pedig magától értetődően csak arra alkalmas kártyákkal tudjuk maximalizálni. A menü szerves részét képezi még a zene, ez pedig stílusában gyakorlatilag megegyezik az előző rész



Hófödte aszfalton egy klasszikus GP-kocsival? Bizony, így is lehet játszani, már ha elég profik vagyunk, ugye.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KAMERABEÁLLÍTÁS

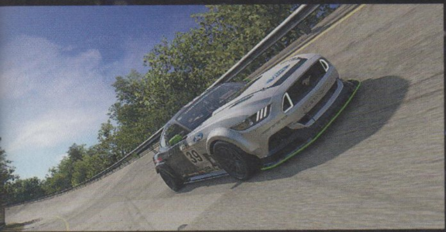
Alapesetben egy igen közeli kameranézet fogadja azokat a versenyzőket, akik belső nézetből szeretik végigfutni a futamukat. A dolog kicsit érthetetlen, de a beállításokban a kamerának külön kategória lett szentelve, ahol minden egyes nézet field of view, azaz FOV értéke megbabrálható. Minél magasabb értéket adunk meg, annál távolabb fog menni a kamera. Belső nézetben a 90 ideális lehet.

FONTOS HUD ELEMEK

Mivel a képernyőre kiírandó információkat immár mi választjuk meg, minimalizálhatjuk a számunkra felesleges adatok megjelenítését. A legszükségesebb infókat a sebességmérőn látjuk, emellé esetleg még egy abroncsállapot kijelzőt érdemes meghagyni, valamint a legjobb köridőinket és pozíciónkat kijelző mutatókat. A képernyő tetején legyen egy tükör, új pálya esetén meg egy térkép.

POCSOLYÁK KERÜLÉSE

A Livetrack 3.0 meghozta azt a jelenséget, amelyet aquaplaningnek nevez a motorsport szaknyelve. Ez annyit jelent, hogy az autó alacsony hasmagasság esetén, a pocsolyába beleérő padlólemeznek köszönhetően irányíthatatlanná válik. Javasolt tehát kerülni mostantól a pocsolyákat is, mert kitépik a kezünkből a kormányt. A Forza 6-ban láttunk már ilyesmit, de ott sajnos nem dinamikus az időjárás.



A Project CARS 2 egyik legfontosabb eleme a testreszabható HUD, amelyen minden hasznos adatot meg tudunk jeleníteni.

kínálatával. Akinek ez nem mond semmit, annak igen pörgős, hangulatfokozó hatású művekre kell gondolni, melyek között vannak kifejezetten a játékhoz írt darabok is. Említésképpen, az Eau Rouge vagy a The Green Hell című számok sok kommentárra nem szorulnak autosportos berkekben.

LÁSSA MEG A VILÁG!

Online lehetőségekben bővelkedett már az első rész is, itt pedig csak fokozták az opciókat a fejlesztők. Az online lobby létrehozáshoz dedikált szerverek állnak rendelkezésre, és ahogy az előző részben, itt is mindent testre tudunk szabni. A szimulátor jelleget és az esportos vonalat olyannyira komolyan gondolják a készítők, hogy kijelölhetünk egy versenybírót és egy közvetítőt is a szobánkban, akik mellett megjelennek a megfelelő státuszt jelző ikonok is. Ők amolyan nézelődők, akik nyomon követhetnek minden mozdulatot, és egy komoly sportközvetítést rittyenthetnek az egészből. A nagyon informatív HUD-rendszernek köszönhetően televíziós élményben van részünk egy-egy ilyen esemény alatt.

Lekövethető statisztikából is rengeteg van, a FIFA-játékokból jól ismert módon szerepel a jobb felső sarokban egy infóikon. Itt megtaláljuk, hogy melyik autóval mentünk eddig a legtöbbet, melyik versenypályán koptattuk el a legtöbb abroncsot, de láthatjuk a versenyeink megoszlását abban a tekintetben is, hogy mennyit teljesítettünk online, hány közösségi eventet csináltunk meg, vagy éppen hány órát töltöttünk el a karrierben és egyéb magányos játékmódokban. Kifejezetten érdekes az a kördiagram, amely megállapítja, hogy versenyezni szeretünk jobban, vagy inkább a jó időeredményre hajtó körözgetés fekszik nekünk.

NINCS KI A NÉGY KEREKEM

A Project CARS célja címszavakban mindig is az volt, hogy a valósághoz legközelebb álló versenyzési élményt adja át a játékosnak. Ennek ellenére, míg maga az autóvezetés nagyon ütős volt benne, addig a körítés elmaradt mellette. Mintha már nem lett volna elég idő arra, hogy minden aspektust körbejárjanak a készítők. Olyan kényelmetlenségekbe botlottunk bele, mint hogy nem fejezhettük be az utolsó mért körünket, vagy épp az egész versenyhétvége alatt kitűnően működő kormányunk a rajtnál semmire sem reagált, hatalmas karambolt okozva ezzel. A beállítások menüt persze nem érhettük el a versenypálya egyik pontján sem, ki kellett lépni és otthagyni a helyszínt.

Jelentem, a második részben ezek egyike sem forog fenn, a tesztidőszak alatt is csak egy-két olyan baleset fordult velem elő, ahol irreálisan sokáig tartózkodtam távol a talajtól. Monzában, az öreg oválpályán sikerült olyan szögben találkozni a döntött ív és a vízszintes burkolat választóvonalával, hogy az elemelkedő hátsó rész annyi ideig volt levegőben, hogy az bőven elég volt a következő autónak az aláféréshez. Innentől kezdve mindenki 250-es tempóval adott tovább engem, amíg a mezőny végéig nem sikerült elpattognom. A jelenség inkább hasonlított egy koncerthez, amikor a jól szórakozó közönség egy tagja hódol a crowdsurfing élvezetének.

A másik kirívó eset egy formaautós bug volt. Itt egyszerűen annyi történt, hogy az egyik edzésen elveszítettem a jobb első kerekemet. Semmi gond, be a boxba, és majd megjavítják, mehet minden tovább a normál „kerékvágásban" – gondoltam. Igen ám, de az a kerék az egész hétvégén többé nem látszódott a helyén, pedig érezhetően visszatették, hiszen a kocsim tökéletesen manőverezett a pályán. Az első eset inkább szerencsétlenség, a második programhiba, de kétlem, hogy javíthatatlan.

Azt kívánom, hogy ez legyen a legnagyobb gondunk a játékkal, mert minden egyéb téren hatalmas fejlődésen esett át ez a folytatás. Megvásárlására a sima verzió mellett Deluxe Edition kiadásként van lehetőség, amely 4 jövőbeli DLC csomagot jelent majd. Az ára 20 euróval több, de egy csomag árát megspóroljuk vele. Minden jövendőbeli riválisnak fel kell kötnie az overállt, mert ezt nehéz lesz überelni. Csak így tovább, ez nagyon rendben van, Slightly Mad Studios!

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

Kézzelfogható a fejlődés a Project CARS-hoz képest, rengeteg autóval és helyszínnel. Nálunk eddig ez az év szimulátora!

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

Sok tartalom, csodálatos hangok, áttekinthetőbb menürendszer és nagyon sok versenyág.

KONTRA

A könnyedebb játékot kedvelőknek rossz hír, hogy kicsit elmozdult a mérleg nyelve a valósághűbb kezelés felé.

91%

SETUP LETÖLTÉSE

Ha nem érzed magad képesnek, vagy egyszerűen csak nincs időd az autó beállításaival vacakolni, akkor javaslom a Steam Műhely gyakori látogatását, ahonnan kész beállítások tölthetők le. Érdemes kipróbálni, hogy mennyiben másabb az alapbeállításokhoz képest egy-egy autó, ha időméréses körökre van kihegyezve, vagy versenyre, teletankolt állapotban. Egy kitűnő alapból már nektek is könnyebb lesz kiindulni.

FIGYELJ A BÜNTETÉSEKRE!

A versenybírák könnyedén keresztbe tudnak tenni a futamotoknak, ha éppen nem figyeltek oda a kis üzenetekre. Egy-egy pályalevágást vagy éppen szabálytalan előzést nem rögtön fognak szankcionálni, hanem hagynak időt nektek a dolog békés elintézésére. Ne vegyétek tehát félvállról, ha arra kérnek, hogy adjátok vissza a pozíciót a másik versenyzőnek, vagy menjetek lassabban, ha levágtátok a kanyart.

SEGÍTSÉGMEGVONÁS

Ha kezdő vagy, nem kell semmiképpen sem elzárkóznod egy szimulátortól. Természetesen mindenféle beépített segítséggel rendelkezik a játék ahhoz, hogy fokozatosan tanulj bele a lóerők megzabolázásába. Nyugodtan használjátok a Traction Controlt, a stabilitási segítségeket és a pálya ideális ívének kijelzését is. A jól elsajátított alapok után jobb esetben észre sem veszitek, ha valamit kikapcsoltok majd.

EGY JÓ KORMÁNY KELL

Korábban javaslat szintjén ajánlgattam nektek, hogy aki megteheti, az szerezzen be egy kormányt a gépéhez, hiszen azzal jobb élményt fog kapni. Ez most halmozottan igaz. Egyszerűen vitán felül áll, hogy minden apró rezdülést éreznetek kell a verseny során, erre pedig csak így van lehetőség. Ha nem is egy csúcsmodellt, de egy Logitech Driving Force GT-t minimum érdemes venni az asztalotokra.

INTERJÚ VINCZE LÁSZLÓVAL, A PROJECT CARS 2 SOUND DESIGNERÉVEL

Ha azt gondoltátok, hogy egy olyan szintű játék, mint a Project CARS 2, csak úgy elkészülhet magyarok nélkül, akkor bizony tévedtetek. A hangokról direkt nem esett sok szó a cikkben, mert egy olyan szakember mesél róluk, aki testközelből élvezhette és rögzíthette azokat. Ismerkedjetek meg Vincze Lászlóval, alias Vincenzóval, aki a Project CARS 2 hangjainak rögzítéséért és játékba helyezéséért felel.

Hogyan kerültél bele a játékipar körforgásába?

2003-ban kerültem a magyarországi játékfejlesztésbe. Eleinte külsősként csak zenéket készítettem, majd pár játékkal később igény lett hangeffektekre is. Megtetszett a hanggyártás, mivel sokoldalú és kreatív munka, rengeteg kísérletezésre van lehetőség. 2008-ban már sound designerként kerültem a Crytekhez, ahol rengeteget tanultam és fejlődtem. Az itt eltöltött évek után pedig a CD Projekt következett a Witcher 3-mal, majd a Homefront és a PROJECT Cars 2. Gyakorlatilag projektekre szerződöm a cégekhez, ezáltal sokféle és változatos játékon dolgozhatok.

Mit csinál egy sound designer egész pontosan?

A sound designer, mint egy ritka és védett állatfajta, viszonylag kevésbé ismert játékos körökben. Nem köztudott és egyértelmű, hogy a zenész (composer) és a hangász (sound designer) különböző feladatokon dolgoznak. A composer egyértelmű, ő készíti a játék zenéjét. A hangász pedig minden olyan zörejt és effektet, amiket játék közben hallunk, pl. a karakterek lépéseit, a ruhájuk zörgését, a fegyverek, varázslatok effektjeit, vagy éppen a szinkronhangot.

A sound designer alapvetően kétféle forrásból dolgozik: saját maga által felvett hangokkal, vagy publikusan elérhető hangminta könyvtárakkal (avagy sound library-kkel). Miután megvannak a szükséges hangok, a következő munkafolyamat és utómunka fázis projektenként különbözhet, attól függően, hogy éppen milyen hangra van igény. Pl. kimegyünk a lőtérre és felvesszük egy AK47-es hangját, a stúdióban pedig egy komoly editálás és processzálás következik, gyakran adunk hozzá egyéb hangokat is utólag (ez a layerezés). Annyiféle trükk van, amiről mesélni tudnék, hogy azzal megtölthetnénk egy különszámot is.

A Project CARS 2 munkálatai során mi volt a te feladatod, és hogyan zajlott a megvalósítása?

Két részre bonthatjuk a feladatokat: külső helyszínes felvételek és stúdió utómunka/implementálás. A terepmunka azt jelenti, hogy külső helyszíneken hangot rögzítünk, nagyjából úgy, hogy az összes létező mikrofonunkat ráaggatjuk az autóra, aztán megyünk vele pár kört. Ez persze nem teljesen így zajlik, mert egyrészt az autó hangjának karaktere alapján döntjük el, hogy milyen mikrofonokat használunk a felvételre, másrészt egy-egy autó nagyon is trükkös tud lenni, ami a mikrofonok elhelyezését illeti. Gyakran kell kis kapszulás mikrofonokat használnunk a motortérben, ahol arra is ügyelni kell, hogy a forró felületek ne károsítsák az eszközt, de azért használható hangot vegyünk fel vele. Amikor csak lehetőség van rá, az autó legjellemzőbb hangforrásaira teszünk mikrofont, a már említett motortérbe, kipufogó mellé, váltóra (ha hozzáférhető helyen van), fülkébe stb.

A bemikrofonozás után következik a tényleges hangfelvétel, ilyenkor meghajtjuk az autót. Végigmegyünk egy listán, amin kb. olyen tételek sorakoznak, hogy alapjáratról teljes fordulatszámra, 20 másodperc, tartsd 1500-as fordulaton 1 km-en keresztül az autót, de akár a padlófék 200 km/h-ról nullára. Ezt a listát megkapja a sofőr és egyesével végigmegy rajta. Néha, leginkább együléses autóknál csak a pilóta van a kocsiban, de amikor az autó kialakítása ezt lehetővé teszi, a hangász is beül, és az aztán az igazán jó móka! Példaként megemlíteném a Jaguar F-Type SVR-t és a McLaren 570-et, ezek a verdák vadállatok és mindkettő után remegő térdekkel szálltam ki. Na, nem a félelem miatt, hanem mert annyira élveztem!

Megörököltünk a PC1-ből is jó pár hangot, ezeket át kellett dolgozni a PC2-ben felépített rendszerekhez. Különválasztottuk a motor és a kipufogó hangját, minden egyes hangforrást oda helyeztünk, ahonnan azt várná az ember, amikor kocsit vezet. Mind a 4 kerék független hangforrást kapott, így sokkal több és egyértelműbb visszajelzés érkezik a játékosnak arról, hogy éppen melyik kerék csúszott meg, kell-e ellenkormányozni, sebességet elvenni/növelni, stb. Ezen rendszerek kiépítésében nagyon

sokat segített a két audioprogramozó, az egyikük szintén magyar, Szelei Gergely.

Volt saját helyszínetek, ahová esetleg megkaptátok a kocsikat, vagy ti mentetek éppen oda, ahol volt egy fellelhető autó?

Néhány gyártónak van saját tesztpályája, például kimentünk a Ginetta gyárba és jártunk az Aston Martinnál is, de javarészt Dunsfold repterét béreltük ki a felvételekre. Ez a helyszín arról lehet ismerős, hogy itt forgatják a Top Geart is. Egy napra 3-4 autó fér be, ez a szám nagyban függ attól, hogy mennyire egyszerű vagy körülményes elhelyezni a mikrofonokat. Az időjárás is közbeszólhat: esőben nem csinálunk felvételt, egyrészt mert a vízfelverődés károsíthatja a mikrofonokat, másrészt pedig mert néhány autó különösen kényes a befolyt vízre.

A Project Cars 2 mellett melyik címre vagy a legbüszkébb, amiben dolgozhattál? Játszottál is velük?

Azt mondanám, hogy élményben a PC2 visz mindent, de végeredményben a Witcher 3-ra vagyok a legbüszkébb. Fejlesztés közben nem nagyon van idő játékra, inkább úgy mondanám, hogy sokat tesztelek egy-egy részt, amíg azt nem érzem, hogy minden stimmel. Ebből a szempontból a Witchert pl. teljes egészében nem is játszottam ki, hanem csak küldetéseket, és nem is időrendben. A teljes játékra valamikor még időt szeretnék szakítani. A PC2-nél másabb a helyzet, mert mindenen többször is végig kellett mennem, és mivel 180 kocsiról beszélünk, ez elég változatosságot jelent. Ellenőrizni kell, hogy a globális rendszerek (pl. a talaj hangja, fékezés, váltó, stb.) minden autónál megfelelően működnek-e, valamint, hogy az autó saját hangszettje (motor, kipufogó, turbo) is rendben van-e. És persze van kedvenc autóm is, nem is egy. Nagyon szeretem a Corvette C7R-t, a Renault Clio Cupot és a rali verdákat is a nyers erejük miatt.

Mit tanácsolnál azoknak, akik a tiédhez hasonló útra szeretnének lépni?

Ahogy az előzőekben már említettem, alapvetően kétféle „hangos" útra lehet lépni a játékfejlesztésben: zenész vagy hangász. A kettő ugyan nem zárja ki egymást, de nagyobb projekteknél jobb szakosodni valamelyikre. Zenészként szerintem az a legfontosabb, hogy meg tudd fogni egy játék hangulatát, és azt megtámogasd a kompozícióval. Ehhez nagyon sok referenciát kell meghallgatni, ismerni kell a hangszereket, amiket használsz. Zenésznek lenni egy játékban kicsit olyan, mint rocksztárnak lenni. A játékosok nem elsősorban a hangokra figyelnek fel, mert azok, ha jók, akkor csak szimplán teszik a dolgukat. A zene viszont megadja és befolyásolja a játék hangulatát.

Hangásznak lenni jó, mert a külső felvételek miatt sok érdekes helyre eljuthatsz. Mi kell hozzá? Elsősorban jó fül. Sokat segít a hallásnak a képzelőerő, mivel gyakran van az, hogy egy hang önmagában nem szép, nem jó, nem is érdekes. De egy kis munkával és egy jó ötlettel nagyon sok mindent ki lehet hozni belőle. Így született meg egy játékhoz pl. egy gong hang: véletlenül feldöntöttem a fém szemetesemet, és a fedél csattanásában meghallottam azt a jellegzetes csendülést. Felvettem, utómunkáztam, és egy nagyon jó kis hangom lett belőle. Jól kell ismerni az eszközöket, amikkel dolgozol, mert egy-egy felvétel tartogathat meglepetéseket, és akkor rögtönözni kell. Kb. úgy, mint egy koncerten, amikor kiderül, hogy a gitáros nem hozott magával hangolót vagy kábelt, és neked éppen van a táskádban egy felesleges. Akár zenészként, akár hangászként szeretnél dolgozni a játékfejlesztésben, fontos a szakmai alázat és a hozzáállás. Arra szerintem nincs 100%-ig működő recept, hogy kinél-hol kell bepróbálkozni, de nyilvánvalóan érdemes alulról, kisebb cégeknél elindulni egy kezdőnek. A szakmai gyakorlat és tapasztalat – főleg ha egy jó kolléga mellé kerülsz, aki nem fél tanítani – majd hozza magával az újabb és jobb megbízásokat.

A jövőben hol találkozhatunk még a munkáddal?

Ezt most még nem árulhatom el, mert még minden alakulóban van, és folynak a háttérmunkálatok. Ami biztos, hogy maradok a játékfejlesztésben, és kilátásban van egy olyan projekt, ahol majdhogynem nulláról építhetem fel az audiorendszereket és -hangokat. Izgalmas lesz, sok külső felvételi helyszínnel és megoldandó feladattal.

Project TRACKIR5

JohnBart kollégát már többször hajlandó voltam pozitív színben feltüntetni itt a magazin hasábjain, de most tovább kell fényeznem így is hatalmas hírnevét. Egy ideje ugyanis nálam csücsül az a TrackIR5, amit tőle kaptam kölcsön, így rengeteg játékkal letesztelhettem. Nem volt ez alól kivétel a Project CARS első epizódja, a Euro Truck Simulator 2, valamint jelen tesztünk főszereplője sem. Mint ismeretes, ez a kitűnő kis eszköz beépített kamerája segítségével képes lekövetni a fejmozgásunkat, így fokozva a játékélményt a sima monitorbámulásnál, mindezt egy VR-eszköznél jóval olcsóbban. A Project CARS 2 esetében az alapból beállított sémák közül nyugodtan használhatjuk a szoftverében lévőt, amely még az első részhez készült, majd ezt finomhangoljuk. Személy szerint egy minimum 22 colos monitort ajánlok a kütyühöz, mert különben hamar el fogjuk érni azt a bizonyos oldalsó keretet.

[ÍRTA BÖJTI] **AZ ELMÚLT ÉVEKBEN MINDIG NAGY ÖRÖMMEL TESZTELTEM A PINBALL FX-SZÉRIÁHOZ ÉRKEZŐ FRISS CSOMAGOKAT, MÁR CSAK AZÉRT IS, MERT JÓ VOLT ARRA GONDOLNI, HOGY EZEK HAZAI TERMÉKEK, AMIK MESSZE LEPIPÁLTAK MINDEN HASONLÓ MŰFAJÚ KONKURENCIÁT. ÉS HOGY MIÉRT KELL LEVÁLTANI VALAMIT, AMI ILYEN JÓL SIKERÜLT? HÁT AZÉRT, HOGY MÉG JOBB LEGYEN!**

The Walking Dead, Marvel, Star Wars, Alien, Family Guy, Doom, Skyrim… impozáns lista, ami a magyar Zenhez köthető, mint feldolgozott téma. A Pinball FX virtuális flipperei ugyanis, pont, mint a Telltale Games kalandjátékai, ismert franchise-ok világát dolgozzák fel, csak éppen nem lankadó lelkesedéssel és odaadással, avagy a harmadik cím után sem lehetett azt érezni, hogy „oké srácok, ez tök jó volt… eddig, de most már kezdjetek bele valami újba". A Pinball FX sikere pedig részben a modellben keresendő. Legyen szó ugyanis konzolról vagy PC-ről, a fő klienst ingyen tölthetjük le, demó formájában az asztalokat is mind kipróbálhatjuk, ha pedig valami nagyon megtetszik, racionális áron (2-3 gép kerül 3100 forintba, ezekkel pedig rengeteg időt lehet eltölteni) vásárolhatjuk meg a végleges verziót. A látvánnyal flipperes viszonylatban egyáltalán nem volt gond, a hangulat majdnem minden esetben toppon volt, aztán mégis elérkezett a váltás ideje – idén nyáron bejelentésre került a semmiből előbukkanó Pinball FX3, ami szeptember végén sikeresen el is startolt.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.26.

ÁR
Az alapjáték, avagy a kliens ingyenes, ezen belül vehetünk asztalokat és csomagokat, 3-10 eurós áron (kábé 900-3100 forintért).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Extreme QX6850 vagy AMD A8-3870kCPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 660 / AMD Radeon 7870 VGA, 35 GB HDD.

De hogy mi szükség volt a váltásra, amikor minden ennyire remekül működött? Nos, a helyzet az, hogy az ember hajlamos beleszokni a jóba, már fel sem tűnik az elavult keret, az egyre kevesebbet nyújtó teljesítmény. A Zen munkatársai azonban, megelőzve a kritikákat belátták, hogy ideje továbblépni, így az FX2 átlépett a VR világába (már így érhető el Steamen is), helyét pedig a hármas számmal ellátott verzió vette át, amit próbálgatva egyből látványos különbségek fogadnak. A változás szelének igazi ereje azonban akkor csapja meg az ember arcát, ha visszalép a régi kliensbe – az új interface után a régi felhasználói felület tényleg ósdi érzetet kelt, ami sok összetevőnek köszönhető.

MINDEN A KÖZÖSSÉGRE ÉPÜL

Az van, hogy manapság minden a „social" fogalmára lesz felhúzva, a közösségi funkciók a legfontosabbak. Bár az FX2-ben volt ranglistázás, egyaránt láthattuk a barátlistán lévők és az ismeretlenek pontszámait, legjobb eredményeit, az FX3 ezen a téren hatalmasat lépett előre. A közösség erejét meglátva a fejlesztők a sokkal modernebb és letisztultabb dizájnba (csúnya szóval) trendi funkciókat rejtettek el, amik ezzel együtt hasznosak, és pillanatok alatt fontos részévé válnak a kiteljesedő mechanikának.

Mert nemcsak a folyamatos fejlődés és jutalmazás a fontos, amit már lassan minden műfaj átvesz, hanem az is, hogy a profibb játékosok megmutathassák, mennyivel többet tudnak társaiknál. Hogy ez jó-e vagy sem, mikor egyébként a videojáték az élményről és kikapcsolódásról szól, mindenki döntse el maga, de tény, fontos funkció lehet egy ilyen jellegű összetevő, a Zen alkotásánál pedig az is. Vannak (akár a fejlesztők által elindított) bajnokságok,

Böjti a képen látható alkalom óta minden reggel széles vigyorral az arcán jön be dolgozni, mondván, ő egy született nyertes!

Szeretjük mi E.T.-t, nem vitás, de egy klasszikus szörnyfilmes tematikájú összeállításnak csak jobban örültünk volna.

amiknél a lehető legmagasabb pontszám a lényeg, sőt a felhasználók is indíthatnak adott feltételekkel működő kihívásokat, amiknél egy bizonyos időintervallumon belül kell helyt állni, avagy megdönteni a csúcsnak számító rekordot. Innentől kezdve pedig folyamatos a versenyzés, a keret mégis állandó, így aki tényleg profinak mondható szinten űzi ezt a fajta kikapcsolódást, nyugodtan nekiállhat a legjobb eredmények megdöntésének. Innentől pedig már csak egy lépés az esport, ami ismét új szegmensben vetheti meg a lábát, hála annak, hogy a Zen felfigyelt a résre, amit még senki nem próbált meg eddig kitölteni.

És ha már szóba került az állandó jutalmazás, azért ki kell térnem még egy fontos újításra, ami a manapság kötelezőnek mondható fejlődéssel együtt jár. A felhasználó minden egyes játék indítása után kapja a sikeres golyólökdösésért járó XP-t, így fejlődik, szintet lép, testre szabhatja profilkülsejét (háttér, keret), sőt még extra modifikációkat is kap, amik az adott asztalokhoz tartoznak, és szintén egyre csak fejlődnek (pontszorzók ilyen-olyan esetben, több ideig tartó védelem és a többi). Ezekből több is aktiválható, használatuk során szintet lépnek, további előnyökhöz juttatva így a játékost – persze a modok használatát is egy pillanat alatt ki lehet kapcsolni.

SPIELBERG HAGYATÉKA

A közösségi funkciók beépítése éppen olyan lényeges összetevő, mint az állandó jutalmazás bevezetése, azonban indításnál nem ez lesz a legfontosabb, amivel a vásárlók foglalkoznak, hanem az új csomag, a 10 euróért megvehető Universal Classics™ Pinball elnevezésű pakk. Ez egyébként lehetne „Spielberg papa gyöngyszemei" is, hiszen Steven rendezői és/vagy produceri oldalról elkövetett kasszasikerei szolgáltatják az alapot, avagy a '75-ös Jaws (A cápa), a '82-es E.T., valamint a '85-ös Back to the Future (Vissza a jövőbe) került a repertoárba. Az átlagosan háromkaros asztalok mind egy-egy fontos pillanatra, helyszínre összpontosítanak, és nem kevés érdekesség is megtalálható a terepeken. A cápás közegnél például maga a teljes asztal imbolyogni kezd, ami további nehezítést ad a különleges feladatok mellé, míg az E.T. során a kis földönkívülit kell felülnézetből megvédeni az őket kereső alakoktól. A Vissza a jövőbe esetén viszont (személy szerint) az okozta a legnagyobb kihívást, hogy megússzam a golyó jobb oldali legurulását, ami rendre problémát okozott számomra – az esetek 90 százalékában azért buktam a kihívásokat, mert a kis fémlaszti kigurult a szélen, miközben esélyem sem volt a megállítására. Hogy ez csak nálam probléma, vagy általános jellemző, azt sajna nem tudom, de sok elégedetlenkedést ezzel kapcsolatban (szerencsére) nem olvastam, szóval simán lehet egyedi eset. Vagy bénaság.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A Pinball FX-sorozat új szintre lépett, a közösségi funkcióknak, fejlődésnek és a technológiai váltásnak hála remek az új verzió, az új csomag azonban lehetne jobb is.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Állandó kihívások, bajnokságok, avagy az FX3 kiváló esportalap, tulajdonképpen minden fejlesztés a program javára vált.

KONTRA

A Universal csomag csak szimplán jó, és mind tudjuk, hogy a Zen csapata ennél jóval többre képes.

82%

Ezek az asztalok egyébként szokás szerint nagyon jók, egyedül talán a koncepciót nem értem. Mármint persze, a Vissza a jövőbe a mai napig rendkívül népszerű film, de akkor már Robert Zemeckis filmje helyett olyan is mehetett volna harmadiknak, ami szintén Spielberg rendezése, az adott korból pedig kettő igazi klasszikust is lehetne mondani, amiért a mai napig rengetegen rajonganak: az egyik a Harmadik típusú találkozások, a másik pedig Az elveszett frigyláda fosztogatói.

Vagy utóbbi esetleg egy Indy-csomag része lesz a jövőben? Nos, azt abszolút nem bánnám (ahogy egy klasszikus Universal Monsters pakkot sem, ha már a filmstúdióról van szó), de mindenképpen emlékezetes, mozis zenékkel és jelenetekkel, mert ezek valahogy most kicsit hiányoznak az aktuális csomagból.

Lassan olyan élethűek lesznek a flipperszimulátorok, hogy nem fogjuk tudni megállni a gépünk oldalba rúgását...

MINŐSÉGI VÁLTÁS

Ezt a tesztet kivételesen egy megosztott értékeléssel, vagyis inkább összegzéssel zárom. Mert maga a Pinball FX3 remek lett, nagyszerű funkciókkal, sokkal komolyabb látványvilággal – a fény-árnyék hatások nagyon látványosak, de a modellek és hátterek részletességén is sikerült húzni, ami miatt egy régi asztal esetében hatalmas a különbség. Szóval abszolút megérte a váltást, és tényleg nagyon kíváncsi vagyok, hogy egy-két év múlva milyen minőségű csomagok látnak napvilágot a mostani technológiával.

Másfelől viszont a Universal pakk inkább csak jónak mondható, nem kiemelkedőnek, pedig a három film adja a lehetőséget mindenféle nagy pillanatra, nosztalgikus múltidézésre, ami a közönségkedvencekből eredeztethető. Avagy a kliens és az alap remekül működik, sokkal többre képes, mint a régi, nagyszerűek a kihívások, közösségi funkciók, emiatt nagyok a reményeim, de a százalékok az aktuális csomagnak szólnak, elvégre a pénzbe kerül. Az ingyenes Pinball FX3 mindenkinek ajánlott, aki kedveli a flippereket, abban pedig biztos vagyok, hogy a Zennek jönnek még nagy durranásai a jövőben, amikre kötelező lesz beruházni.

E.T. hazatelefonál, mert elfogyott az apró, anélkül meg ugye sosem fogja megdönteni a szomszéd Xenomorfka rekordját.

TENGERÉSZ HOLDAK TÁRSASÁGA

BLUE REFLECTION

[ÍRTA BÖJTI] A Gust „Beautiful Girl Project" elnevezésű antológiájának új felvonása nem az alkimisták és fura helyszínek világába, hanem részben a valóságba, méghozzá egy leányiskolába vezeti a játékosokat. Persze fura lények és vérszomjas szörnyetegek itt is akadnak, méghozzá szép számban.

Bár ez alapvetően egy „normális" JRPG, azért az ilyen szimpla ruhákon túl bikinibe is öltöztethetjük a lányokat.

Mind az Atelier Firis, mind a Nights of Azure szerepelt már oldalainkon, a Koei gondozásában megjelenő JRPG csodák pedig érthető módon szinte csak egy szűkebb réteghez szólnak, és ezen bizony a Blue Reflection sem fog változtatni. Pedig, bár annyira nem világom a műfaj, megmondom őszintén, személy szerint örültem, hogy egy ilyen jellegű program is a teszthálómban akadt, elvégre bele lehet fásulni a sok lövöldözésbe, verekedésbe és versenyzésbe is, ezért jó mindenféle zsánert kipróbálni. Aztán elkezdődött a sztori, az első sokk pedig akkor ért, mikor nem tudtam teljes képernyőre tenni a játékot, ami az 1920x1080-as felbontást hírből sem ismeri, majd ezt követte az alapvetően kontrollerre belőtt irányítás, hogy a kis szoknyás, harisnyás iskolás lányok folytassák a sort. A tipikusan japános párbeszédeknél, a Sailor Moonra hajazó hősnőknél már majdnem elkezdett hullani a hajam, hogy egy „már megint valami japán pudva" felkiáltással átalakuljak kedves kollégámmá, de végül rá kellett jönnöm, hogy nem eszik olyan forrón a kását. Mert bizony a felsoroltak a mérleg serpenyőjének egyik oldalát jelképezik, míg a másik oldalon olyan finomságok lapulnak, amiket nem lehet, sőt nem is szabad figyelmen kívül hagyni.

HALÁLOSZTÓ BALERINA

A program külső nézetes RPG, amelyben Hinakót, a főszereplő lányt irányíthatja a játékos – a hölgyemény egyébként éppen csak felépült egy balesetből, ami miatt a balettet is abba kellett hagynia (na, ő vajon hova megy vissza ugrálni?). Ettől függetlenül az iskolájában nagy népszerűségnek örvend, sokan kedvelik, sőt reklámarcként

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust

ÉRTÉKELÉS

Drága és bosszantó apróságokkal teli JRPG remek formaés látványvilággal, mély és tartalmas játékmenettel, megkapó hangulattal.

GÉPIGÉNY

Dual Core 3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660 VGA, 20 GB hely.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Sokáig elegendő tartalom, ötletes apróságok az „életmenedzselésnek" hála, jó harcrendszer, a szemnek abszolút kellemes dizájn.

KONTRA

Drága, tele van csőpályákkal, PC-n zavaró, hogy nincs nagyobb felbontás, és a kontroller a fő opció.

70%

is szívesen látnák, bár a közszerepelésnél nagyobb problémái is adódnak, mikor már az első nap hihetetlen helyzetbe keveredik. A leányiskola egyik növendéke őrült nevetésben tör ki, a hősnő pedig ismeretlen világban találja magát, ahol segítők hangját hallva egy mágikus gyűrű kerül hozzá, majd le kell vernie a rátámadó szörnyeteget.

Mint kiderül, Yuzu és Lime, a fura testvérpáros segítette ki a bajból, emellett ő egy különleges képességekkel bíró „Reflector", aki képes megmenteni a világot az azt támadó szörnyetegektől és fura erőktől. Néhány iskolatársával összeállva, több gyűrűt bevetve tehát szembe is szállnak a fura és ijesztő lényekkel, miközben átlagos napjait normál iskolás lányként tengeti, tartva a kapcsolatot a többi fiatallal, felfedezve a környéket, folyamatosan fejlesztve a képességeket. Pont, mint bármelyik egyéb szerepjáték esetében.

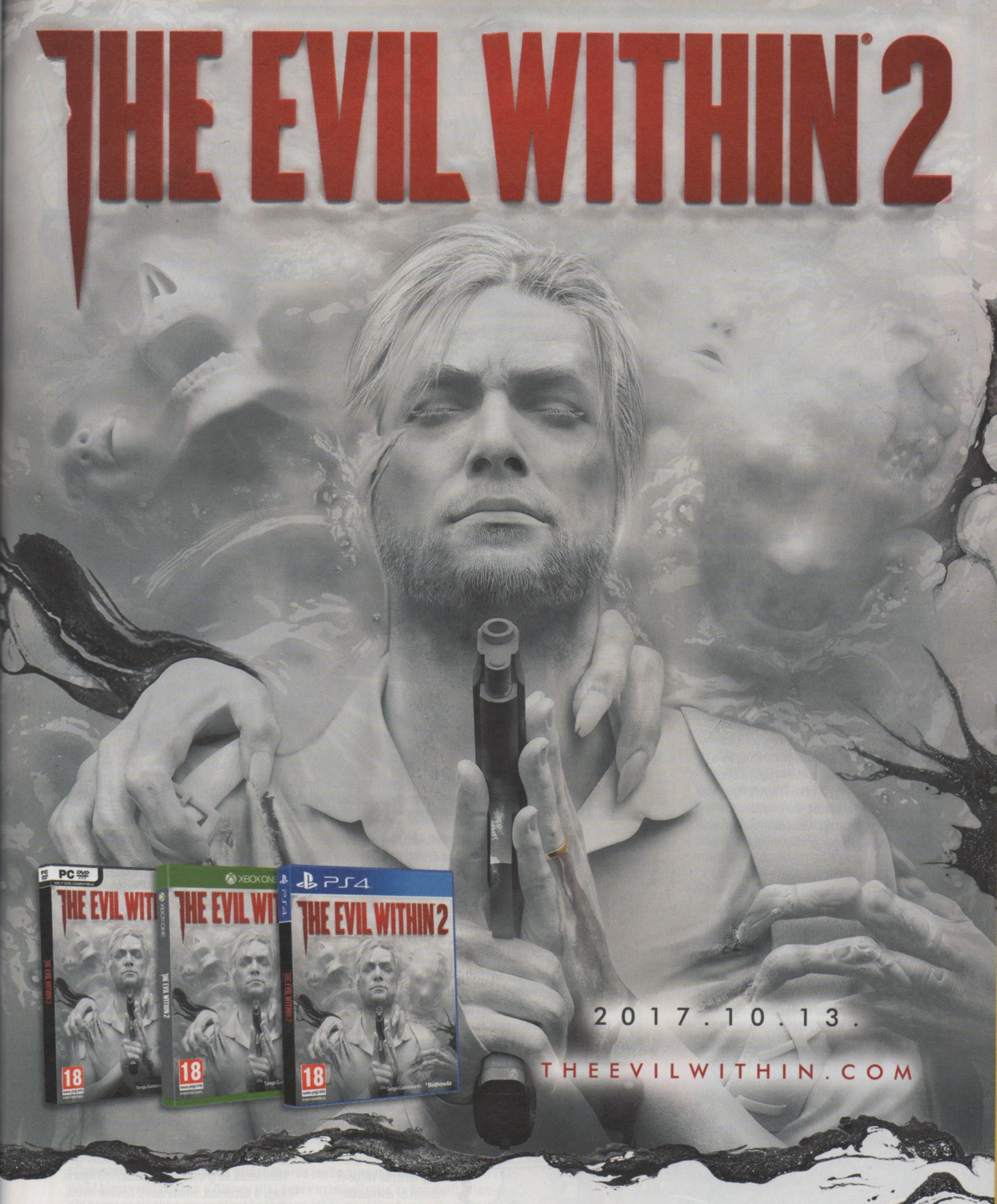
Mármint a „bármelyik" ebben az esetben kissé megtévesztő, elvégre nem minden videojáték és azon belül JRPG képes annyi ötletet felmutatni, ami itt a játékmenetbe bekerült. A szörnyeket ugyanis más, egyedi külsejű dimenziókban kell levadászni, közben összeszedegetve az áldozatok érzelemtöredékeit. Aztán lehet alakítani a sorban érkező lányokból összeálló csapatot, erősíteni speckóikat, amiket aztán a körökre osztott harcokban használhatnak. A kis balerina ezenkívül beszélgethet az iskolában lézengő többi lánnyal, jó kapcsolatot alakíthat ki velük egyéb tevékenységek során, sőt haza is mehet, hogy aztán egy kellemes fürdő és lábmasszázs kíséretében relaxáljon. Plusz kap egy okoskészüléket, ami egyben tamagocsi (aranyos kis lény nevelhető a segítségével) és kommunikációs eszköz is a vicces és ötletes párbeszédekkel.

DIZÁJNOS FANTÁZIA

Szóval vannak jó pontjai a játéknak, és akkor a mély sztorit még nem is említettem, amibe természetesen simán bele lehet ölni úgy 20 órát, miközben a teljes felfedezés ennek a többszöröse. Mindezt és a többi létsíkon átalakuló, Sailor Moon-os lányokat pedig még úgy is könnyen el tudtam viselni (kezdeti ellenérzéseim ellenére), hogy se nem japán, se nem kislány nem vagyok (a szoknyás, fiatal szereplőket figyelembe véve a cifrább célcsoportokat most hagyjuk – gondolok itt az olyan címekre, mint a Gal*Gun). Sőt a témának még a rajongója sem. Mert bár eléggé lineárisak a pályák és helyszínek, a látvány meg nem „nyugatiasan" (vagy AAA-san) kidolgozott, van benne báj, miközben a dizájn nagyon megkapó a színekkel és a formákkal. Szóval összességében tetszetős.

Ha tehát valaki kedveli a műfajt, nem zavarja a japános stílus és hozzáállás, ezzel a programmal is remekül elszórakozhat, bár PC-n kicsit bosszantóak a cikk elején is felhozott hiányosságok, amik PS4-nél háttérbe szorulnak. Na meg az ára is borsos kicsit, de ezt már megszoktuk a kiadótól.

Az Azure csak a keblekről szólt, az Atelier remek RPG, ez pedig határeset jó összetevőkkel és kellemes látvánnyal.



18 www.pegi.info PROVISIONAL

PS4 XBOX ONE PC GAME Tango Gameworks Bethesda

© 2017 ZENIMAX MEDIA INC. DEVELOPED IN ASSOCIATION WITH TANGO GAMEWORKS. THE EVIL WITHIN, TANGO, TANGO GAMEWORKS, BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, ZENIMAX AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

KEGYETLEN RAJZFILMFIGURÁK

CUPHEAD

[ÍRTA **TENEBRA**]

Közel hét évig dolgoztak rajta, és a 2014-es E3 óta vártuk a klasszikus rajzfilmek stílusában készült platformjátékot, a Cupheadet. A program megérkezett, és végre megkínozhatjuk magunkat a Super Meat Boyt idéző ugrálós-lövöldözős játékmenetével.

A Super Meat Boy, a Limbo, a The Binding of Isaac, vagy az elképesztően sikeres PlayStation 4-exkluzív Crash Bandicoot N. Sane Trilogy újra menővé tették a platformjátékok műfaját. Többek között ezért is bátorodtak fel a kanadai Studio MDHR fejlesztői, és vágtak bele még 2010-ben a sokak által várt Cupheadbe. A program különlegessége, hogy egyszerre eleveníti fel a filmek és a videojátékok aranykorát. Jared és Ched Moldenhauer, a Cuphead készítői az 1930-as évek klasszikus amerikai rajzfilmjein nőttek fel, és a nyolcvanas-kilencvenes évek videojátékain szocializálódtak. Így a kézzel rajzolt figurákból és panelekből felépített játék vizuális szempontból vitathatatlanul zseniális. De lássuk, hogy mi rejlik a pazar grafika mögött!

ÖRDÖGI SZÍNJÁTÉK

A Cuphead különlegessége tehát, hogy Hollywood aranykorának rajzfilmjeit idézi meg. Az alapkonfliktus így rém egyszerű: a címszereplő főhős (Csészefej), illetve a kooperatív módban irányítható Mugman (Bögreember) bölcs felmenőjük, egy kávés ibrik intelme ellenére bemerészkednek az Ördög kaszinójába, és elvesztenek egy fogadást. Ezért a játék nem szól másról, minthogy a szó szerint kínkeserves küldetéseink során törlesszük a főhős csésze és bögre adósságát. A sztori bugyuta, de a Moldenhauer-fivérek természetesen nem veszik komolyan, és az ironikus karakterábrázolással együtt ez az idióta történet rendkívül szerethető a csodás grafika miatt. Persze a vizualitás nem minden, egy videojátéknál az interakció az elsődleges fontosságú. A Studio MDHR műve esetében azonban kivételt kell tennünk, mert a csapat elképesztő munkát végzett. A játék fejlesztése nem véletlenül vett igénybe ennyi időt. A stúdió eleinte csak a testvérpárból plusz egy főből állt, akik mellékállásban foglalkoztak a programmal. Majd a nagy érdeklődésre tekintettel felduzzasztották a csapatot, és nekifeküdtek a Cupheadnek. A munka tetemes részét pedig értelemszerűen nem is a programozás vette el, hanem az animációk megalkotása. A srácok nemcsak vizuális stílusban, de a rajzfilmfigurák létrehozását tekintve is ragaszkodtak a klasszikus animációs filmekhez. Azaz, ahogy a régi nagyok, Ub Iwerks vagy Max Fleischer, úgy a Studio MDHR alkotói is kézzel rajzolták meg a karaktereket és a háttereket, csupán a finomhangoláshoz alkalmaztak digitális technikákat. A végeredmény ezért is lett elképesztő, mivel a valódi rajzoknak köszönhetően a Cupheadben tényleg megelevenednek a Disney korai rajzfilmjei vagy a Popeye-epizódok (meg még egy bizarr propagandafilm is, melyről bővebben a dobozban olvashattok). És ha Disney-t írok, akkor például az egészestés Dumbo zseniális álomjelenete mellett a cég szürreális rövidfilmjeire (Silly Symphonies) kell gondolni. Sőt bár a Moldenhauer-fivérek nem említik, azonban a játékról eszünkbe juthat William Hanna 1936-os To Spring című etűdje, melyben az évszakok kelnek életre igen sajátos módon. Ez utóbbi rajzfilmnek pedig kiemelkedő a téllel foglalkozó része, mely sok más 1930-as évekbeli animációs filmhez hasonlóan igen félelmetes és groteszk a koboldszerű figurái, vagy a hatalmas, emberszerű hóvihar miatt. A Cuphead főellenfelei nagyjából olyanok lesznek, mint a To Spring évszakváltása őszből télbe: az aranyos labda halálgolyóvá duzzad, a mosolygós napraforgó kígyószerű szörnyetegként tör életünkre, az egyik óriáscukorka pedig a játék legidegesítőbb ördögi csatlósa.

ADATOK

KIADÓ
Studio MDHR

FEJLESZTŐ
Studio MDHR

MŰFAJ
platformjáték

INFO

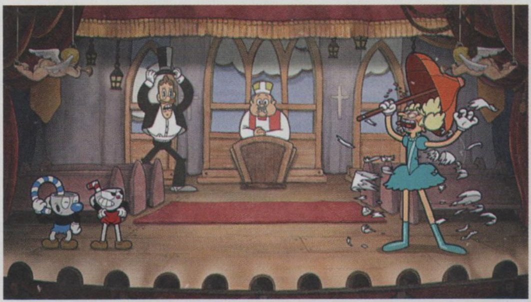
MEGJELENÉS
2017.09.29.

ÁR
Steamen és GOG-on kb. 6000 Ft, Xbox One-on 6900 Ft.

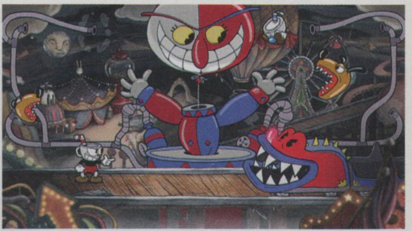
GÉPIGÉNY

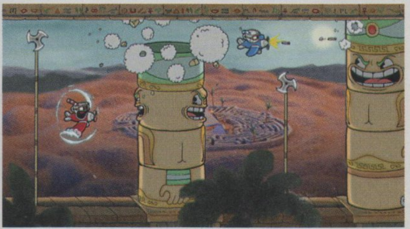
Core2 Duo 3 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DirectX 9.0-kompatibilis VGA, 20 GB szabad hely.

A bossharcok nemcsak látványosak, de brutálisan nehezek is, néha egész egyszerűen képtelenség kitérni a támadások elől.



Nem, ez nem egy átvezető, hanem maga a játék – mi sem hinnénk el, ha nem láttuk volna futni a saját szemünkkel.





SUPER MEAT BOY ELBÚJHAT

A tálalás elsőrangú, legfeljebb a kicsit fapados HUD-ba lehet belekötni, de ez megbocsátható. Ám a legfőbb kérdés az, amit már a cikk elején is feltettem: oké, hogy a Cuphead vizuális szempontból remekmű, de vajon játékként is megállja a helyét? Nos, ez az a terep, ahol a Studio MDHR műve kicsit gyengébben muzsikál. A Moldenhauer-fivérek becsületére váljék, hogy az alapkoncepción sokat változtattak az évek során, így szerencsére nem kizárólag főellenfél-küzdelmekből áll a program, hanem vannak ugrálós-gyűjtögetős pályák is. Ám sajnos a Cuphead még így is meglehetősen önismétlő. A játék nagy térképén (végig egyetlen összefüggő, három részre osztott szigetet barangolunk be) három-négyféle küldetéstípust játszunk újra, míg el nem jutunk a fináléig. Persze mi választhatjuk meg, hogy milyen sorrendben teljesítjük a feladatokat, de túl sok hasonszőrű bossharc torlódik egymásra, ami miatt hosszú távon rendkívül fárasztó lesz a Cuphead. Mert bár önmagukban kreatív módon megkomponált küzdelmekben vehetünk részt, de végső soron mindegyikben ugyanazt ismételgetjük: rátapadunk a tüzelés gombra, miközben folyamatosan kerülgetjük a szemetebbnél szemetebb csatlósokat és a lövedékeket.

Az önismétlés mellett pedig további probléma lehet a programmal, hogy a piszkosul nehéz Super Meat Boy tényleg sétagalopp volt a Cupheadhez képest. Sőt megkockáztatom, hogy még a legendásan genyó Dark Souls-sorozat is sokkal igazságosabb a Cupheadnél, mivel itt a képernyőt beterítik a bossok és kisebb ellenségek lövedékei, melyeket olykor lehetetlen kikerülni. És mivel van három életünk, nagyon gyorsan el lehet halálozni ilyen körülmények között. A program pedig néha rossz értelemben is véletlenszerű, néhány küzdelem (mint például a harmadik világban a kaszinós tortúra) végkimenetele abszolút a szerencsén múlik.

MEGTANULOD ÉLVEZNI A KÍNT

Bár a játékmenet elsőre színtiszta kínszenvedésnek tűnik, a Cuphead nagyon is élvezetes tud lenni. A Moldenhauer-fivérek műve ugyanis gondolkodásra és taktikázásra késztet. A főellenfelek a sok kényszerű újrakezdés alkalmával kiismerhetők, és ha felfedezzük a gyenge pontjaikat, megtanuljuk kivédeni a támadásaikat, akkor nyert ügyünk van, és a lehetetlen csodás módon lehetségessé válik. Emiatt pedig a Cuphead nagyon addiktív. Hiába átkoztam a legvadabb káromkodásokkal a játékot, pár óra szünet után visszatértem, hogy lenyomjam azt a fránya dodzsemes krampuszt a második világban. Sőt már a szünet alatt is azon járt az agyam, hogy majd milyen taktikát fogok alkalmazni.

ÉRTÉKELÉS

A Cuphead mindannyiunk fejében csak úgy fog megmaradni, mint a játék, ami sokunk örömére felelevenítette a rajzfilmek aranykorát. Viszont mint platformer, nem sok újat tudott mutatni.

TÁLALÁS: **99%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Zseniális látvány, remek zene, nagy adag (ön)irónia, kihívás hosszú távra.

KONTRA
Frusztrálóan nehéz, sokszor kiszámíthatatlan, ugyanakkor önismétlő is.

81%

És amúgy taktikázni nemcsak a pályákon lehet, hanem a platformrészek alatt beszerezhető érmékből vásárolt fejlesztésekkel is. Egy meglehetősen ellenszenves malactól busás pénzért ugyanis különböző fegyvereket, bónuszokat vehetünk. Azonban mivel csak limitált számú tárgyhelyünk van, így meg kell fontolnunk, hogy milyen cuccot vigyünk be az adott főellenséghez. Teszem azt, ha szűk a pálya, akkor érdemesebb egy közelre nagyot sebző fegyverrel indulni. De azt is át kell gondolnunk, hogy több életerőt akarunk-e vagy nagyobb sebzést. Nem bonyolult tehát a Cuphead, de megfelelően összetett ahhoz, hogy ne csak az ujjunkat, de az agyunkat is használjuk játék közben. Hagyományos értelemben vett multi sajnos nincs a játékban, ha van két kontrollerünk, akkor egy gép előtt játszhatunk barátunkkal, és kooperatív módban valamivel könnyebb is a játék. Jóllehet, azért ezt a cuccot nem két játékosra találták ki, mert a pályák nagy része meglehetősen kicsi és gyorsan letudható, így Cupheaddel és Mugmannel csak még kaotikusabbá válik a program.

Megérte hát várni a Cupheadre? Nagyon is! Igaz, a cucc nagyjából mazochistáknak való, és a gyengébb idegrendszerűeknek nem is tanácsos belekezdeni, mert gyakran nagyon igazságtalan, és tényleg a kilencvenes évek legendásan nehéz platformjátékait idézi. Ám csodálatos látványvilága (és Kris Maddigan kanadai zeneszerző adrenalinpumpáló dzsesszes dallamai) miatt talán még a kevésbé türelmesek is bele fognak nézni. És jó hír, hogy a Moldenhauer-fivérek már most tervezik a folytatást, ha a Cuphead sikeres lesz. Egy interjúban pedig azt mondták, hogy maradnak a kézzel rajzolt grafikánál, illetve a legendás korszakok megidézésénél.

Propaganda platformer

A Cuphead készítőit bevallottan a rajzfilmek hőskora ihlette, a játékban találkozhatunk a Popeye-ból, a Disney-filmekből és a Tom és Jerry-sorozatból ismerős figurákkal, bár konkrét karaktereket nem fogunk felismerni. Ám azt talán kevesen tudják, hogy a Cuphead címszereplő főhősét éppen a Csendes-óceán túloldalán készített második világháborús japán propagandafilm ihlette. A rendkívül bizarr rajzfilmben a Disney Miki egere szimbolizálja az Egyesült Államokat, aki agresszorként gonosz kígyóhadseregével és egyéb szörnyetegeivel támad rá a szigetországra. Azonban egy csészefejű hős családapa bátran szembeszáll az invázióval, és tankká alakulva odapörköl Miki egérének. Persze nemcsak a japánok készítettek ilyen filmeket, az amerikaiak A három kismalac-sztorit és Popeye-t is felhasználták a japánok lejáratására.

KELETI KÉNYELEM

[ÍRTA WILSON] Az elmúlt évek 4X-özöne folytatódik: ezúttal egy aprócska angol csapat kéri a jussát, méghozzá keleti támogatással, hiszen most nem az űrt vagy egy fantasy világot kell meghódítani, hanem az ősi Kínát, ahol minden napra jutott egy lázadás, vagy egy birodalomépítési vágyakkal rendelkező hadvezér.

Kínáról nem tudunk semmit – mármint azon túl, hogy minden, amit csak használunk, ott készül; 1,4 milliárd lakosával a bolygó legnagyobb országa; piaca annyira hatalmas és olyan dinamikusan növekszik, hogy szó szerint sorsokról dönthet – termékek sorsáról. Ami bukik nyugaton, az még lehet extrémen sikeres keleten, így nem meglepő, hogy a kínai kultúra kezd betörni nyugatra is. Elvégre Egyiptom, Róma, Görögország, az európai kontinens nyugati szelete és még Japán is előbb került terítékre ilyen-olyan játékokban, mint az a Kína, melynek történelme van annyira gazdag, változatos, és fordulatokban bővelkedő, mint a felsoroltak bármelyike, sőt: ha azt nézzük, hogy az ország históriája milyen régre nyúlik vissza, akkor Kína akár a modern emberi kultúra fejlődéstörténetének mintapéldája is lehetne. Vagy mondjuk egy olyan stratégiai játék alapja, amely évszázadokon, sőt, évezredeken át kíséri végig az ázsiai mogul felemelkedését, köszönhetően a 4X-forradalomnak.

HAN-SZÓLÓ

A forradalomnak, amit nem csupán a Sid Meier nevével fémjelzett Firaxisnak köszönhetünk, de az olyan feltörekvő géniuszoknak is, mint a Stardock, vagy a műfajt jelenleg domináló Amplitude, akik tulajdonképpen tökéletesítették azt a formulát, amire évtizedekkel ezelőtt Meier felhúzta a maga birodalmát. Az Oriental Empiresben utóbbi feladat ránk hárul, hiszen egy egyszerű, szerény életet élő településből kell kiépítenünk egy igazi uradalmat, megvívva a magunk harcát a rivális klánokkal, az elemekkel és az idő vasfogával, amelynél könyörtelenebb opponens bizony nincs.

Vagy legalábbis elméletileg nem kellene, hogy legyen, de az Oriental Empires már a grandiózus kampányának indulását követően talál egyet. Kevés dolgot hajlandó ugyanis elmagyarázni a működéséről, mármint az olyan alapvető 4X-elemeken túl, minthogy miként kell települést alapítani, hogy lehet annak fejlesztését beindítani, illetve mire szolgálnak a katonák. Pedig elsődleges játékmódja, a nagyszabású kampány méreteire nem lehet panasz. A térkép Kína egészét felöleli, beleértve Mongóliát is; a hódítás időszámításunk előtt 1500-ban kezdődik, és egészen i.sz. 1500-ig, a puskapor széleskörű elterjedésének kezdetéig tart. Sokat utóbbiból azért nem látunk, hiszen a számárlétra legalján kell kezdenünk: csupán egyetlen település és egy maroknyi alattvaló jut nekünk, innen kellene valahogy egy a kontinens jelentős részét behálózó, rettegett országot létrehozni. Mivel Kína történelme során több klán is rendelkezett ugyanilyen ambíciókkal, ezért mi is csak egy vagyunk a számtalan jelentkező közül. Az egyes frakciók között csak a statisztikákban van eltérés: az erősebb hadviselés, a jobb gazdasági pálya vagy a hatékonyabb élelmiszertermelés ugyan egytől egyig komoly segítséget nyújthat, de a műfaj alapvető problémáját nem oldják meg. Nevezetesen azt, hogy a számokon túl abszolúte semmi különbség nincs a felek között: mindegyik ugyanazokkal az egységekkel rendelkezik, nincs semmi, ami egyedivé, karakteressé tenné őket, vagy valamiféle személyiséget kölcsönözne nekik, így igazából teljesen mindegy, kit alakítunk, kivel próbálunk szövetséget kovácsolni, vagy kit szemelünk ki a háborúnk következő áldozatának.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg

FEJLESZTŐ
Shining Pixel

MŰFAJ
4X stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.14.

ÁR
27,99 euró (8700 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3230M, 4 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD.

KICSIT CSÍPŐS

Ez a borzasztóan sivár sablonosság leginkább a 4X-műfaj egyik igazán sarkalatos pontjánál, a fejlődési fánál bukik ki a legjobban. Maga

Ideje megalapítanunk ezeréves birodalmunk, feltéve, ha nem aludjuk át ezt a folyamatot.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A KEZDETEK

A kampány kezdetekor egy város, egy telepes és a frakciód vezetője áll rendelkezésre. Utóbbit azonnal zavard el felfedezni, mert a térképet e nélkül homály fedi, telepeseddel pedig keress egy olyan pontot a térképen, ahol érdemes új falvat felhúzni. Ez legyen vagy egy ritka nyersanyag közelében, vagy termőföldben gazdag részen, hiszen csak ezek megléte mellett tud fejlődésnek indulni községed.

A MUNKAERŐ

Az ókori Kínában nem rabszolgák vagy agyatlan peonok az alattvalóink, hanem olyan emberek, akik a saját házuk táján is dolgoznának. Ha építkezel vagy fejlesztesz, az számukra ingyenmunka, így, ha egyszerre túl sok feladatot jelölsz ki, azonnal kivívhatod a haragjukat, amelyből villámgyorsan lehet felkelés vagy lázadás. Próbáld megtalálni az egyensúlyt, és inkább lassabban fejleszteni településed.

A FELFEDEZÉS

Az automatizált felfedezés a 4X-játékok egyik leghasznosabb eleme: egységed vagy egységeid ennek bekapcsolását követően maguk derítik fel a térképet. Ha új frakcióval találkozol, automatikusan kapcsolatba léptek, de a Civilizationtől eltérően ez még nem jelenti azt, hogy máris tudjátok, hol fekszik a másik fővárosa. Ne hívd fel magadra feleslegesen a figyelmet, főleg míg védtelen vagy!

Mibe, hogy nem is tudtátok: az ókori Kína egy nagy hexagonális táblára épült, ezért olyan szögletes a nagy fal is!

a fa meglepően szerteágazó, hiszen négy kategóriában is egyengethetjük kultúránk sorsát. Az Erő alapvetően a hadviselést befolyásolja; a Craft az építkezést; a Thought a tényleges kultúrát, míg a Knowledge az olyan gyakorlati tudományokat, mint a lovaglás, az íjászat vagy az asztronómia. Ezeken felül természetesen több tucat elem található, és mindegyik egy adott hatással – a hozzájuk tartozó fő, alapvetően passzív tulajdonsággal – rendelkezik, de olyan aktív bónuszokra is szert tehetünk, mint új egységek vagy épületek. Az alapvető probléma nem a struktúrával van, hanem azzal, hogy ez a képességfa abszolúte nem flexibilis. Minden oldal, minden kampány ugyanezt használja, így ami kezdetben impozánsnak tűnik, az már rövid távon is lelombozóan beszűkíti a lehetőségeket, és lelketlen, automatizált kattintgatássá degradálja a rendszer használatát. Ez a passzivitás és automatizmus mégsem itt bukik ki a leginkább, hanem a játékmenet gerincét adó birodalomépítés során. 4X stratégia révén a legtöbb időt azon a kampánytérképen töltjük el, ahol a sokszögekre osztott terepet láthatjuk, településeinkkel, a közeli nyersanyagokkal, az ellenfelekkel és a domborzattal. Ez a játéktér, ahol fel kellene húznunk az újabb és újabb falvakat, azokat folyamatosan fejlesztve és gazdagítva, reménykedve abban, hogy

ÉRTÉKELÉS

Az Oriental Empires a történelem egy kevesek által ismert szeletét próbálja feldolgozni, csak arra már nem jutott ideje, hogy tartalmat is rakjon a váza alá. Egyszerű és gyorsan kifulladó 4X, ami nem a tényleges játékélmény, hanem a témaválasztása miatt érdekes.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Kína remek helyszín, és a tálalást is nagyon sikerült eltalálni.

KONTRA

Tartalmatlan, önismétlő és túlságosan passzív a játékmenete.

60%

idővel igazi városokká nőnek. Csakhogy ez a folyamat nem sokkal több, mint a „következő kör" gombra való kattintgatás és a képernyő bámulása. Nincs sok beleszólásunk abba, hogy mi történik a képernyőn: a Civilizationt idéző városnézet egyszerűen nem rendelkezik annyi lehetőséggel, amit a műfajtól megszokhattunk. A közeli mezőket ugyan hasznosíthatjuk (mondjuk farmokkal), és épületek felhúzását is parancsba lehet adni, de ezekből nagyon kevés van, és igazából minden kampány, minden falu esetében pontosan ugyanazt a kottát kell követnünk. Ez magában még elég gyenge ellenérv lenne, elvégre ez jellemző a Civilizationre is, de ott sokkal több befolyásunk van a fejlődési irány kiválasztása terén a csodák vagy a specializáció révén. Mivel itt jóval kisebb léptékű az idő – nem tucatnyi évezreden, hanem „csak" 3000 éven át kísérünk egy civilizációt –, ez valamilyen szinten érthető, de a játékélményen akkor sem segít.

Az Oriental Empires nagy dobása nem is ez kellene, hogy legyen, hanem a rengetegszer emlegetett Total War-szerű harc, amely lehetővé teszi, hogy a magasból szemlélt birodalomba lezoomoljunk, testközelből szemlélve meg az egyes egységeket. Ez a látványt tekintve tényleg működik, és nagyon impozáns, csakhogy kirakatelem, és nincs különösebb haszna. Maguk a csaták ugyanis nem úgy aktívak, mint a TW-ben, vagyis nem mi vezényeljük le az egészet, csak megágyazhatunk neki, formációk és támadó- vagy védekező állások kiválasztásával, és mozgási sebességgel... és igazából csak és kizárólag ennyivel. Természetesen ezek befolyásoló tényezők a csaták végkimenetelét illetően, ahogy az is, hogy az adott seregben milyen egységek vannak, mégis sokszor teljesen kiszámíthatatlan, hogy mi lesz az összecsapások vége, annyira sokszor jut szerep a háttérben zajló, véletlenszerű kockadobásoknak.

DIPLOMÁCIAI BONYODALOM

A véletlenszerűség pedig a 4X gyógyíthatatlan Achilles-sarkát, a mindig problémás diplomáciát sem kerüli el. Az Oriental Empires ezen a téren is az abszolút elvárhatót hozza, azt a fapados eszköztárat, ahol szövetséget köthetünk, háborút hirdethetünk, követeléseket tehetünk vagy azokra reagálhatunk. A gépi ellenfelek meglehetősen kiszámíthatatlanok, egy harmatgyenge frakció is hajlamos hadüzenetet küldeni, de aztán a seregeit nem mozgósítja, vagy ha mégis, akkor olyan csatákba vágja a fejszéjét, amit egyszerűen nem nyerhet meg. Ennek persze az ellenkezője is igaz, a keményebb riválisok már ok nélkül is azonnal a katonai dominancia útját választják, így aki szeret pacifistaként birodalmat építeni, nos, jobb, ha felköti a nadrágszíját. Vagy a nemeseit, esetleg a parasztjait, akik szinte mindig vagy elégedetlenek, vagy forradalmi hangulatban vannak, ez ellen pedig sokat nem lehet tenni.

Fájó. Fájó, mert a téma amúgy fantasztikus lenne: szinte még senki sem foglalkozott vele ebben a műfajban – főleg nem egy nyugati csapat –, és rengeteg lehetőséget tartogatott, de ez, és leginkább a tartalom az, ami teljesen kimaradt az Oriental Empiresből. Ez a 4X-játékok Patyomkin-faluja: egy tetszetős, impozáns váz, ami mögött nincs semmi, maximum csak beteljesületlen ambíciók.

> Szép meg jó, hogy próbálkoztak a fejlesztők, de a Civilization-sorozat nem véletlenül van ott, ahol.

JÓL ÉPÍTS

Felhúzható épületből ugyan kevés akad, de ez még nem jelenti azt, hogy következmények és fejfájás nélkül belevághatsz a vad fejlesztésbe. Ahogy az egységeknek, úgy az épületeknek is komoly fenntartási költségei vannak, így körönként jelentős mennyiségű aranyat veszíthet a kincstárad, ha túl gyorsan lépsz a növekedés útjára. Igyekezz előbb megfelelő gazdasági hátterországot kiépíteni.

PÉNZESLÁDA

Az elsődleges bevételi forrásod az adó, amit a lakosság létszámának függvényében kapsz. Mindig próbáld növelni lakosaid számát, hiszen így sokkal gazdagabb lesz a kincstárad. Aranyat kereskedelem, bányászat, lootolás útján is szerezhetsz, ehhez azonban megfelelő infrastruktúrára, és bizonyos tudományos fejlesztésekre is szükséged lesz – na meg a ritka nyersanyag sem jelent éppenséggel hátrányt.

ETETÉS

A néped persze nem nő csak úgy magától, vannak ugyanis követeléseik, például az étel és az ital. Településeid ezt meg tudják ugyan termelni, de ehhez újabb és újabb farmokat kell felhúznod, amihez termőföld is kell. Ezt a városmenedzselés során szerezheted meg, fejlesztve a településed hatósugarába eső hexákat. Ha erdő állja az utad, akkor sincs baj: azt ledózerolhatod az élelemgyártás érdekében.

FEL-KELÉS

Ha nincs elég ételed, ha szegényes a kincstárad, vagy ha túldolgoztatod a néped, elkerülhetetlen, hogy felkelés törjön ki. A kijelzőn mindig követheted a parasztok és a nemesek elégedettségi szintjét, és itt azt is megnézheted, hogy mi az esetleges problémák oka. Ne építs túl sok települést túl gyorsan, mert akkor elveszted a kontrollt; ne ragadj le egyetlen falunál, mert akkor leléneznek. Törekedj az egyensúlyra!

ISKOLAI CÁPÁK

Danganronpa V3 KILLING HARMONY

[IRTA **WILSON**] Egy csipetnyi Battle Royale – az eredeti értelmében – meghintve egy nagy adag japán manga és anime kultúrával, kalandjáték formájában tálalva. Visszatért a kultikus Danganronpa-sorozat, hogy harmadszorra is móresre tanítson egy egész osztálynyi iskolást.

Ha mindig van egy világítótorony, egy lány, akit meg kell menteni és egy hős, aki erre vállalkozik, akkor mindig akad egy BioShock; ha van egy üres iskola és egy tucatnyi amnéziás diák, akik között gyilkosok is lapulnak, mindig lesz egy Danganronpa – legalábbis ha azt nézzük, hogy a széria immáron a harmadik számozott epizódjához érkezett. Az eredetileg 2010-ben elstartolt, idén hetedik születésnapját ünneplő Danganronpa mára igazi kultuszjátékká vált, amit háborodott ikonikus főkarakterének, a gyilkos hajlamú, beszélő plüssállat Monokumának, illetve a már kétszer bizonyító, fordulatos történetvezetésének köszönhet. Na meg annak, hogy a Danganronpa több, mint egymást követő epizódok sorozata; egy olyan kulturális jelenség, amely a spinoffok, manga- és regényadaptációk, és a tévés animesorozat mellé egy olyan dolgot is kapott, amit műfajtársai nem nagyon: komoly PC-s támogatást. Ráadásul a kiadói feladatokat ellátó Spike Chunsoft mostanra oda jutott, hogy nem csupán az angol nyelvű lokalizációra nem kell éveket várni, de a PC-s átiratra sem, hiszen az a konzolos kiadásokkal egy időben érkezett a V3 esetében. A visszatérésnek pedig épp ideje volt, hiszen a Danganronpa 2 kereken öt évvel ezelőtt jelent meg, ez pedig temérdek idő – még úgy is, ha közben kaptunk egy akció-kalandjáték spinoffot, egy VR-szemüveges miniepizódot és egy mobilos akciójátékot is. Azonban ezek egyike sem hozta azt a játékmenetet és azt a fordulatos történetet, amivel a Danganronpa kivívta a sikert és a rajongást; ez a feladat a Danganronpa V3-ra hárul.

BECSÖNGETTEK

A harmadik felvonás minden szempontból elődei nyomain halad. A helyszín ezúttal is egy elhagyatott, nagyon furcsán felépített iskola – Akadémia a tehetséges kiskorúaknak –, és tulajdonképpen főszereplőből sem egy van. Bár van egy nevesített karakter, akit alakítunk – egy zongorazseni lány, Kaede Akamatsu –, de a hangsúly ismét egy egész osztálynyi gyereken van, akik pár kósza emlékkel, és egy nagy adag amnéziával térnek magukhoz a lezárt helyszínen, ahonnan nincs kiút. Legalábbis nem a hagyományos értelemben, hiszen miután ismét feltűnik Monokuma, kiderül: szabadulni csak úgy lehet, ha a diákok elkezdik ölni egymást, méghozzá titokban. Mindezt egy kicsit furcsa, visual novelekre emlékeztető, de alapvetően rengeteg kalandjáték-elemet tartalmazó formában kapjuk meg. A Danganronpa V3 is alapvetően három jól elkülöníthető részre osztható: a mindennapokra emlékeztető szakaszban beszélgetnünk kell a többiekkel, megismerni a személyiségüket, karakterüket, kideríteni a motivációjukat. Ezt mindig egy nyomozás követi, mert időközben óraműszerűen meghal valaki; végül az egészet egy tárgyalás zárja, ahol rá kell jöjjünk, hogy a még életben levő iskolatársak közül vajon ki követhette el a legutóbbi gyilkosságot. Ha a tettes megússza, mindenki azonnal meghal, így megvan a motiváció a hazugságok leleplezésére, a vallomások igazságtartalmának alapos kivizsgálására.

ADATOK

KIADÓ
Spike Chunsoft Co., Ltd.

FEJLESZTŐ
Spike Chunsoft Co., Ltd.

ÉRTÉKELÉS

A játékmenet szempontjából újdonságot nem kapunk, csak épp új karaktereket és egy új történetet, amelyben ugyan túl sok az üresjárat, de a váratlan fordulatok kárpótolnak az unalomért.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-4170, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460, 26 GB HDD, 64-bites Windows 7.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kiváló karakterek, fordulatos történet, klasszikus Danganronpa játékmenet.

KONTRA

Brutális árcímke, kevéske újítás, túl sok üresjárat.

80%

Emlékszel a régi westernekre, amikor mindenki gyanakodva méricskelte a másikat? Nos, ez egy gyilkosokkal teli iskolában is így megy, senkiben sem bízhatsz.

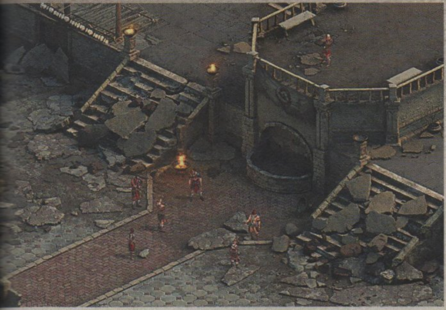
> Bármilyen jó is legyen az alapötlet, harmadik alkalommal már nem okoz akkora katarzist. De legalább még mindig jó.

LYUKACSOS ÜGYEK

A friss gárdára ezúttal sem lehet panasz, a Spike Chunsoft harmadszorra is képes volt különc, egyedi figurákat kitalálni, és a kezdetben még csak egydimenziósnak tűnő fiúkról és lányokról is kiderülni a fináléra valami teljesen váratlan és kiszámíthatatlan, amely teljesen új megvilágításba helyezi a személyiségüket. Pont eme hozzájuk való kötődés az, amire a történet is apellál, hiszen általában rendre azok a karakterek patkolnak el, akiket a leginkább lehet szeretni (vagy utálni), és ezért fájó minden ügy.

Változás így elsősorban nem is itt, hanem a tárgyalások alatti minijátékok terén érhető tetten, ahol nemcsak a gyors gondolkodásra, de sokszor gyors reflexekre is szükség lesz a kényes viták és féligazságok közti navigáció során. Igazából ez a Danganronpa leginkább videojátékosnak tekinthető része, hiszen az idő nagyrészt inkább olvasással, a párbeszédek követésével telik, az iskola felfedezése inkább egyfajta mozi, a tárgyalások pedig izgalmas drámák, ahol igazából le vannak osztva a lapok, nekünk csak azok sorrendjét kell kiderítenünk.

Baj ez? Egyáltalán nem, a Danganronpa mindig is ilyen volt, ezért szerettük. Sokkal zavaróbb az, hogy minden eddiginél lassabb, komótosabb a történetvezetés. Rengeteg az üresjárat, a feleslegesen elnyújtott rész, így a szokásos 35-40 órás hosszúság a kelleténél jóval többnek tűnik. De ilyen ez az iskolai élet: mindig több jut belőle, mint amit az ember akar, a végén mégis visszakívánkozik az ismerős közegbe – még ha ott mindenki meg is akarja ölni a másikat.



EGYNEK ELMEGY

TYRANNY
BASTARD'S WOUND

[ÍRTA SIKLARA] Tavaly lenyűgözött minket az Obsidian szerényebb volumenű, ám izgalmas ötletekkel teli és szerteágazó történetű zsarnok-szimulátora, a Tyranny, most pedig itt az idő, hogy ismét élet és halál urai legyünk, bár csak egy isten háta mögötti búvóhelyen.

A jó és a rossz fogalmak relativitását bravúrosan szemléltető nagyszerű tavalyi kalandjáték időközben nem csak ingyenes bővítéseket, hanem egy új DLC-t is kapott, amelyben a Kyros által leigázott területeken Tunon nevében rendet vágó Fatebinder egy olyan titkos településre érkezik, amely a hódító törvényei szerint nem is lenne szabad, hogy létezzen. Kyros ügynöke egy levél nyomán bukkan az ősi titkokat rejtő Oldwalls mentén megbúvó Bastard's Wound-ra, egy szedett-vedett sátortáborra, ahol a hódítók elől bújdosó legkülönfélébb elemek verődtek össze, és életük a menedékhely oltalma ellenére is veszélyben van.

VIHAR A BILIBEN

A teljes régiók sorsának eldöntése és olykor földdel egyenlővé tétele után kissé furcsa ugyanezt kicsiben, a Bastard Tieren belül elhelyezkedő Shattered Bastion egy eldugott szegletében művelni. Az már a bejutáskor egyértelművé válik, hogy a részletek tekintetében számítanak korábbi döntéseink, és hogy kikkel milyen a viszonyunk, vagyis most sem mindegy, ki melyik érdekcsoport tagja, vagy hogy hogyan alakult a viszonyunk a hadsereg Scarlet Chorus és Disfavoured nevű rivális erőivel. A táborban sem fogunk mást csinálni, mint folyton azt mérlegelni, hogy a számunkra legideálisabb végkifejlet szempontjából kinek segítsünk és kit áruljunk el, hiszen tetteink végső soron a mérgező ivóvíz mellékhatásaitól szenvedő valamennyi menekült sorsáról döntenek.

Mindez jól és ismerősen hangzik, ugyanakkor a játék nagyívű cselekményéhez képest kissé jelentéktelennek hat, játékmenet terén semmiféle újdonsággal nem szolgál, a párbeszédek és a küldetések java pedig érezhetően gyengébb színvonalat képvisel. Mindez csak erősíti az érzetet, mintha egy fő történettől jóformán teljesen független és felesleges kitérőt tennénk. A Barik, Lantry és Verse karakteréről többet elárulό személyes küldetéseik, illetve a fizetős kiegészítéssel egyszerre érkező ingyenes új befejezés és párbeszédek is érdekesebbek, mint Bastard's Wound ügyes-bajos dolgai és a kipucolásra váró új dungeon.

KINEK JÓ EZ?

A kérdés teljesen ártatlan, viszont annál indokoltabb. Egy DLC esetében mindig nehéz eldönteni, hogy bármikor elérhető legyen, egy végigjátszást követően a játék végéhez toldják a befejezés továbbvitelét, vagy valahol félúton megjelenjen egy új helyszín a térképünkön. Az Obsidian a legutolsó lehetőség mellett döntött, így a történet középső, második fejezetéhez érve látogathatunk el a Kyros figyelő szemei előtt rejtve maradt településre, ez azonban több okból is problémás. Mi van, ha én tavaly befejeztem a játékot és most csak a letölthető tartalom miatt indítom el újra?

Semmi gond, az új kalandokat elindító üzenetet akkor is megkapja Fatebinderünk, ha csak a játék legvégéről van mentésünk. Igen ám, de a korábban sokat hiányolt, és a DLC egyik legjobbnak tartott plusz tartalmát, a társaink személyes küldetéseit csak akkor teljesíthetjük, ha éppen a második fejezetben járunk, tehát ha előrébb tartasz, akkor vagy elkezdheted elölről a játékot, vagy ezektől automatikusan elesel. További bizarr adalék, hogy az új helyszín lakói mit sem tudnak némelyik harmadik fejezetben általunk meghozott olyan döntésről, amely jelentősen átformálta Terratus világát és erőviszonyait, ami azért elég komoly logikai baki. Ha már a hibáknál tartunk, sajnos bugból sem kevés akad a Bastard's Woundban, méghozzá a bosszantó fajtából, amelyik nem engedi, hogy némelyik NPC-vel beszédbe elegyedjünk, vagy a környezet bizonyos elemeivel interakcióba lépjünk (és ugye te is utálod, amikor nem tudsz felvenni valamit?).

Visszatérve az eredeti kérdéshez, ez a 15 eurós DLC azoknak kedvez, akik mostanában kaptak kedvet a Tyrannyhoz és rögtön az összes plusz tartalommal együtt csaptak le rá, mert náluk fog a legkevesebb vizet zavarni a második fejezetbéli kitérő, és nekik viszonylag jól bele is illeszkedik majd az addigi történések sorába. Szomorú, hogy az Obsidiannál mintha egyáltalán nem vették volna figyelembe a visszatérőket, akiknek így nem sok értelme van beruházni erre a rövidke és ár-érték arány szempontjából nézve némiképp túlárazott kalandra, hacsak nem megszállottjai az alapjátéknak, és épp egy új végigjátszást terveznek. Nem rossz, de aki kihagyja, nem marad le semmi lényegesről.

Az alapjátékot imádtuk, ez a kiegészítő azonban elég izzadtságszagú, mintha csak utasításra készült volna.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

ÉRTÉKELÉS

A technikai gondokat leszámítva tisztességes iparosmunka, de a régi Fatebinderek visszacsábításához ez bizony kevés.

GÉPIGÉNY

Dual Core 3 GHz CPU, 6 GB RAM, ATI Radeon HD 5770 vagy NVIDIA GeForce GTS450 VGA, 15 GB hely, alapjáték.

TÁLALÁS: **80%**

TARTALOM: **60%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Érdekes adalékokat tudunk meg a világról, a három társunk pedig végre saját küldetéseket is kapott.

KONTRA

Bugos, rövid és középszerű, ezért ebben a formában és ennyi pénzért nem igazán volt rá szükség.

68%

Nem egészen értjük, mi történik ezen a képen, de Chocho tippe szerint az ifjú planétások éppen megidézik a Bolygó Kapitányát.

CÁROM A PÁROM

BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR

[IRTA CHRIS] MÁSODIK KIEGÉSZÍTŐCSOMAGJÁHOZ ÉRKEZETT A BATTLEFIELD 1, MELYBEN A FAGYOS, CÁRI OROSZORSZÁGBA LÁTOGATHATUNK EL, HOGY SZÉTLŐJÜK ÉS FELROBBANTSUK FELEBARÁTAINK ARCOCSKÁJÁT. A SZOKÁSOS ÚJDONSÁGOK MELLÉ MOST KAPTUNK PÁR EXTRÁT IS, ÍGY ISMÉT ÉRDEMES LEHET ELŐVENNI A JÁTÉKOT.

A Battlefield-játékok 15 éves történelme során megtanulhattuk, hogy nincs olyan, hogy rossz Battlefield DLC. Bár akadnak köztük kevésbé jó, nem túl emlékezetes darabok, melyek valahogy kitörlődtek az emlékezetünkből (Battlefield 2 DLC-k, szevasztok!), ezen a fronton is érezni lehetett az elmúlt években azt a fejlődést, ami az egész franchise-ra jellemző volt. Jó példa erre a Battlefield 4 összes kiegészítőcsomagja, melyek minden alkalommal hoztak magukkal valami érdekes újdonságot, legyen szó akár egy izgalmas játékmódról, egy járműről, vagy a jövő arzenáljáról.

HÓFÖDTE VÉRTÓCSÁKBAN

Hasonlóan szépeket és jókat tudunk csak mondani a Battlefield 1 expanzióiról is, melyek láttán nagyon úgy tűnik, hogy tovább folytatódik a trend, és a készítők minőségi alkotásokkal bővítik ki az amúgy is gazdag alapjátékot. Ezeknek köszönhetően már több mint 20 térképen lőhetjük halomba egymást a multiplayer szekcióban, amely köztudottan a játék gerincét képezi. Ezt a területet bővíti tovább az In the Name of Tsar kiegészítő is, ahol, mint mindig, most is az új pályáké a főszerep. Mivel a Battlefield 1-hez nem öt, hanem négy DLC-t terveztek a készítők, ebben a csomagban is a korábban szokásostól eltérően már 5 pályát kapunk, melyek közül az egyiket még a DLC megjelenés előtt kipróbálhattuk. Ez a Łupków Pass, melyen az orosz hadsereg csap össze az Osztrák-Magyar Monarchiával egy havas, hegycsúcsokkal és magas dombokkal telepakolt csatatéren.

Ezt követi az Albion nevezetű harctér, ahol óriási szigeteken zajlik a csörte, levegőben és vízen, majd a Brusilov Keep, ahol egy falu és annak környékén lőhetik egymást a harcoló felek. Végül pedig megkaptuk a Volga River és a Tsaritsyn nevű pályákat is, mely utóbbi talán a legérdekesebb az összes közül: itt ugyanis (Conquest módban) csak 3 foglalható pont van, melyek közül a középső egy hatalmas ortodox templom mélyén található. Ezt pedig nagyon jól be lehet védeni. Ez a pálya kicsit hasonlít a Battlefield 3 híres Operation Métro térképére, amit lehet utálni vagy szeretni, de tény, hogy mindenkiben hagyott valamilyen nyomot. A Tsaritsyn előnye a Métróhoz képest, hogy a lövészárkok takarásában könnyen megkerülhető benne a középső pont, így a támadók a hátsó pontok foglalásával kiugraszthatják a védőket a bevackolt állásaikból. Szóval a térképek ezúttal is kiválóak, és nemcsak pályaszerkezetileg, felépítésükben, hanem látványban is elképesztőre sikeredtek. A havas, saras, már látványra is nyomasztó területek most is páratlanul életszerűen mutatnak, a váltakozó időjárási viszonyok pedig változatossá és megunhatatlanná teszik ezeket.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.19.

ÁR
14,99 euró
(kb. 4700 Ft)

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-6300T 3,3 GHz / AMD FX-4350 CPU, GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850 2 GB VGA, 8 GB RAM, 40 GB HDD, Battlefield 1 alapjáték.

FEGYVERBE!

De ahogy sejteni lehet, nem csak új pályákkal vár minket a második DLC, hanem új fegyverekkel is, melyekből 11 darab jutott a csomagba. Ezek közül a legtöbb valamilyen szinten kapcsolódik az orosz hadviseléshez, tehát szerepel köztük a Fedorov Avtomat karabély, valamint az oroszok híres mesterlövész puskája, a Mosin-Nagant M91.
Az új fegyvereket ezúttal is úgynevezett Assigmentek, azaz feladatok teljesítésével nyithatjuk meg, melyek bár sokat egyszerűsödtek a Battlefield 4 feladataihoz képest,

A látszat csal, ez nem egy papírrepülő, hanem egy veszedelmes harci gép az első világháború idejéről.

Úgy tűnik, a kelleténél hatékonyabban dolgoztak a tankipari szakmunkások, egy halom kövön kívül nem sok maradt állva.

még most is sokszor órákon át tartó szenvedés elé állítják a játékosokat. Ilyen feladat például a pisztollyal ölés, vagy bizonyos fegyverekkel történő killek szerzése, ami sokszor frusztrációt okozhat. Bár az említett Assigmentek nehezen ugyan, de többnyire teljesíthetők, nagyobb gond az, hogy a játékon belül körülményes nyomon követni azokat. Ebben ugyan segíthet a hivatalos BF1: Companion applikáció, de még ott sem egyszerű megtalálni, hogy melyik fegyverhez éppen mit kéne csinálnunk, ugyanis olyan sok feloldható cucc van a játékban, hogy pillanatok alatt elveszünk benne.

játékos megkapja a Flak (10%-kal kevesebb sebzés robbanószerektől), a Cover (a suppression hatás 25%-kal csökken) és a Quick Regen (gyorsabban gyógyulunk, ha nem vagyunk harcban) képességeket. Emellett feloldhatunk még további 8-at, melyekből 4 minden kaszt számára, 2 pedig kasztonként választhatóvá válik akkor, ha teljesítjük a megnyitásukhoz szükséges Service Assigmenteket. Igen, még több Assigment. Ezek egyébként jóval összetettebbek, mint a fegyverek megnyitásához szükségesek, mai napig azon küzdök, hogy szuronyra tűzzek

Megszokhattuk már, hogy a Battlefield DLC-k megütik a mércét, és hát az In the Name of the Tsar sem képez kivételt e törvény alól.

Emellett pedig ott vannak a hetente változó kitüntetések is, melyek ugyancsak több feladat teljesítését igénylik, szóval ember legyen a talpán, aki követni tudja, hogy melyik feladat teljesítéséhez áll közel, és mit kéne csinálnia, hogy elérjen egy célt.

Erre pakolnak rá egy lapáttal az In the Name of the Tsarral bemutatkozó specializációk, amik ismerősek lehetnek a veterán Battlefield játékosok számára. Ezek különféle bónusz tulajdonsággal ruházzák fel a katonákat, melyekből minden játékoson 3 lehet aktív egyszerre, a további variációkat pedig ugyancsak feladatokkal oldhatják fel a játékosok. Alapból minden

még 4-5 játékost, ami sehogy sem akar összejönni. Szóval a specializációk végre itt vannak, és további mélységet adnak a játéknak, ahogy azt a Bad Company 2 óta minden Battlefieldben megszokhattunk már. Örömteli tény, de a dolog újdonságfaktora persze vajmi kevés.

EZ ITT AZ ELLÁTMÁNY

Ezenfelül új járműveket is üdvözölhetünk a Battlefield 1 hadszínterein. Az egyik a Putilov-Garfold páncélozott csapatszállító, a másik pedig az Ilya-Muromets nevű nehézbombázó, mely nagyjából annyira életképes és hasznos, mintha egy tehenet töltenénk fel gázzal és eresztenénk a levegőbe az ellenség fölé. Bombái ugyanis szinte alig sebeznek, nehéz irányítani, majdhogynem lehetetlen célozni vele, és olyan hatalmas, hogy beteríti az egész égboltot, ami miatt akkor is eltalálják a gyalogos katonák a földről, ha nem rá céloznak. Emellett kaptunk egy Y-Lighter nevű partraszálló hajót, amit az Albion nevű térképen próbálhatunk ki, illetve ugyanitt beülhetünk egy hatalmas tüzérségi ágyúba is, amit kis jóindulattal ugyancsak besorolhatunk az új járművek közé.

Végül pedig pár szóban említést érdemel a kiegészítő egyik „nagy" újdonsága, a Supply Drop nevű játékmód is, amiben az új pályák egy kisebb szeletén kell a levegőből folyamatosan érkező segélycsomagokat elfoglalni és védeni. Itt aztán megismerhetjük a gázgránátok és az aknavetők pusztító erejét, ahogy foglalás közben összegyűlünk egy-egy láda mellett, szóval a hagyományos harctéri taktikáink biztosan kudarcot fognak vallani itt. Bár a Supply Drop nem túl eredeti ötlet (több multis lövöldében is találkozhattunk már vele), mégis érdekes, működik, és jól is áll a Battlefield 1-nek is, már amennyiben képesek vagyunk felvenni annak tempóját.

ROHAMRAAA!

De minden nyavalygás ellenére azt kell, mondanunk, hogy a 2. kiegészítőcsomag is hozta a szokásos szintet. A kapott újdonságok száma megfelelő, bár tény, hogy nem nevezhetjük azokat forradalminak. A térképek viszont most is fantasztikusak, amikor pedig Operations játékmódban belevetjük magunkat a jeges Volga folyóvizébe, miközben rohamra küldenek minket a mögöttünk álló tisztek, és a társaink üvöltése összekeveredik a harckocsik és a repülőgépek zajával, azonnal kiesik belőlünk egy „azért ez a Battlefield 1 mocskosul jó kis játék lett" mondat.

ÉRTÉKELÉS

ČHRIS

Az igazi forradalom ezúttal is elmaradt, viszont a 2. DLC-vel kapott újdonságok pont annyira vonzók, hogy érdemes legyen beszerezni azt is.

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Öt fantasztikus, új pálya, melyek bárkit visszaültetnek a játék elé, amennyiben kipróbálják azokat.

KONTRA

Az Assigmentek sokszor idegesítően nehezek, ráadásul követhetetlenül sok van már belőlük.

85%

És ha már tank: a gyalogság még mindig fel tudja venni a kesztyűt ezekkel az évszázados acélszörnyetegekkel.

VAN ÚJ A NAP ALATT

THE LEGO NINJAGO MOVIE VIDEOGAME

[ÍRTA **BATE**]

MIKOR CHOCHO FELAJÁNLOTTA, HOGY TESZTELHETEM A LEGÚJABB LEGO VIDEOJÁTÉKOT, VALÓJÁBAN NEM VÁRTAM TÚL SOKAT A NINJAGÓS ANIMÁCIÓS FILM ALAPJÁN KÉSZÜLT PROGRAMTÓL. AZTÁN PERSZE KIDERÜLT, HOGY A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSEK ONNAN ÉRIK AZ EMBERT, AHONNAN NEM IS VÁRNÁ AZ ÉRKEZÉSÜKET.

Ha teljesen őszinte akarok lenni veletek, akkor nagyjából a tesztlemez megérkezésig nem is nagyon volt fogalmam arról, hogy videojáték készült az augusztusban mozikba került A LEGO Ninjago filmből. Az egész estés animációról ugyan tudtam (meg is néztem a moziban), de a LEGO Worlds és a LEGO City Undercover teljesen kitöltötték az idei LEGO videojáték igényeimet, így nem is nagyon foglalkoztam vele, hogy lesz-e újabb menet 2017-ben. Viszont mikor világossá vált, hogy lesz, nem feltétlenül voltam lelkes, hiszen A LEGO kaland alapján készült adaptációt az egyik leggyengébb résznek tartom az egész szériában, így a ninjagós változattól sem vártam túlságosan sokat. Viszont az élet megint bebizonyította, hogy az előítélet rossz dolog, és mindennek érdemes legalább minimális esélyt adni.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales, TT Games

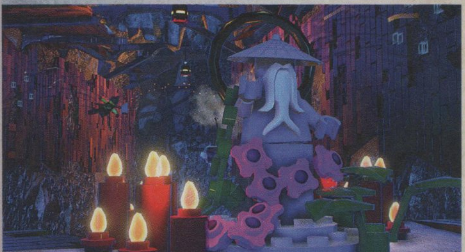
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.13.

ÁR
Steamen 30 euró (kb. 9000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core2 Quad 2,5 GHz, 1 GB VGA, 4 GB RAM, 20 GB HDD.



BUNYÓ KARÁCSONYIG

Én persze nem csak kis esélyt adtam, hiszen miután elvállaltam a tesztet, muszáj volt rendesen elmerülnöm a programban, azonban nagyjából húsz percnyi játék után kiderült, hogy egyáltalán nem tettem rossz lóra, és a LEGO-játékokat fejlesztő TT Games még ennyi év után is képes a megújulásra. A The LEGO Ninjago Movie Video Game lényegében egy oktatómóddal kezdődik, amiben rögtön megismerjük/megtanuljuk a friss epizód legnagyobb újdonságát. Ha olvastatok tőlem teszteket a sorozat korábbi epizódjairól, akkor biztos rémlik, hogy rengeteget kritizáltam a nem túl szofisztikált harcrendszert, ami lényegében évekig nem állt másból, mint a támadás gomb ész nélküli nyomkodásából. Nos, ennek most vége, hiszen igazi nindzsákat irányítunk, akik tényleg értenek a bunyóhoz. Ez esetünkben azt jelenti, hogy a tutorialban megtanuljunk a különböző harcstílusokat, ami itt eltérő kombókat jelent. Van a sima támadás, ez tiszta sor, aztán van oldalirányú erősebb csapás, ez viszont már két gomb kombinációja. Az akciót végrehajthatjuk a levegőből is, ez már az ugrás és a támadás vegyítése (szintén két gomb), de ennek van egy durvább verziója is, mikor dupla ugrás (két gomb) után csapunk le (harmadik gomb), így hajtva végre egy területre ható nagyobb ütést. És akkor arról még nem is beszéltem, hogy a megfelelő állapotba kerülve egy pofonlánc segítségével akár az égbe is püfölhetjük az ellenfeleket, hogy aztán a magasból vágjuk őket földhöz.

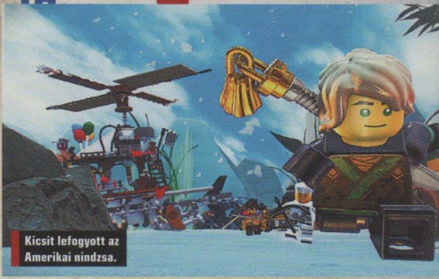
Egy átlag akciójátékhoz képest mindez ugyan csak olcsó bohóckodásnak tűnik, de a LEGO-játékok világában az új rendszer komoly vérfrissítésnek számít, és nem csak látványos újdonság, de valóban hasznos előrelépés is, ugyanis az ellenfelek ezúttal olyan számban és olyan képességekkel érkeznek (pl. kivédik a sima ütéseket), hogy muszáj cifrázni a pofonok osztogatását. Ennek hála egyébként a korábban főleg idegesítő harcok megteltek élettel, szórakoztatóvá és izgalmassá váltak, és az ember alig várja, hogy ismét belekeveredjen egy jókora csetepatéba.

A TÉLAPÓN VAN ZSÁK, A JAPÁNOK MEG NINDZSÁK, ÉS CHOCHO MOST SZÉPEK KIKÍSÉRI MAGÁT EMIATT A BORZASZTÓ VICC MIATT.

ELŐRE A SÁRGA KOCKÁS ÚTON

Ami a játék többi részét illeti, ott is találhatunk különböző finomhangolásokat (a rombolásért járó bütyköket például már

A robotrepülőkkel szemben még egy legónindzsa sem biztos, hogy fel tudja venni a kesztyűt.



Kicsit lefogyott az Amerikai nindzsa.

nem pályánként kell összegyűjteni, hanem folyamatosan visszük magunkkal a begyűjtött eredményt), de maga a szisztéma jelentősen azért most sem változott. A sztori teljes egészében az animációs filmet követi, az átvezetők jelenetei szintén onnan származnak, és a ránk váró pályákon általában mindig két karaktert irányítunk, akiknek az eltérő képességei szükségesek ahhoz, hogy megoldjuk az utunkba kerülő egyszerűbb fejtörőket. Mivel ez egy Ninjago-játék, ezért jelentős szerep jut a fegyvereknek és a harcmodornak. A történet elsősorban a hat fiatal nindzsa körül forog, akik nemcsak eltérő eszközöket használnak a harcban, de a stílusuk is más, ami megint csak kellemes újdonsággal szolgál, ugyanis eltérően viselkednek a harcokban, így a szereplők közti ugrálás biztosít némi változatosságot a ránk váró rengeteg összecsapás során.

A fő feladat persze ezúttal is az, hogy a ránk váró pályákon eljussunk A pontból B-be, de LEGO-játékról lévén szó most is aranykockák, feloldható (ezúttal zsákbamacska zacskókból kihulló) figurák és alkatrészek várják, hogy begyűjtsük őket az egyes szakaszok rejtett zugaiból. Elsőre persze ez most sem lehetséges, szóval a második nekifutás ezúttal is elkerülhetetlen, ha 100 százalékra kívánjuk teljesíteni a programot. Szintén a harcrendszerhez kapcsolódó friss játékelem, hogy a pályák legyűrése közben különleges érmeket zsákolhatunk be, amelyekkel a tutorialban megtanult stílusokat erősíthetjük. Nagyobb lehet a csapás ereje, több bütyök járhat az ellenfelek lenyomásáért, hosszabb lehet a pofozkodási lánc, növelhető a harcokkal elérhető, a begyűjthető bütykök számát növelő szorzó és így tovább. Hogy az érméket mire költjük, csak rajtunk múlik, a lehetőségek tárháza egész széles, így megannyi év után még egy kis RPG-elem is bekerült az alapvetően mászkálásra, ugrálásra és gyűjtögetésre kihegyezett programba.

A történet persze most is lineáris, viszont a pályákon kívül adott egy hatalmas, több területre oszló világ, Ninjago, ami szabadon bejárható, és természetesen rengeteg tevékenységet rejt. Versenyek, aranykockával megnyitható extra területek és további nyalánkságok várják a felfedezni vágyó játékosokat, szóval tartalomban ezúttal sincs hiány, a megszállottak ismét napokra lefoglalhatják magukat azzal, hogy az elérhető területek minden létező zegzugát felkutatják.

NA ÉS A FILM MILYEN?

A „LEGO KALAND" ÉS A „LEGO BATMAN - A FILM" NAGY KEDVENCEIM VOLTAK, ÍGY ÉRDEKLŐDVE ÜLTEM BE A MOZIBA A NINJAGÓS ALKOTÁSRA IS. EZ AZ ANIMÁCIÓS FILM VISZONT NEM KÖTÖTT LE ANNYIRA, MINT ELŐDEI - TALÁN MERT SOSEM VOLTAM A NINDZSÁS TÉMA NAGY RAJONGÓJA, VAGY TALÁN MERT MÁR TÉNYLEG ÖREGSZEM. TECHNIKAILAG NAGYON RENDBEN VAN, AZ ÉLETRE KELŐ LEGO VÁROS MOST IS FANTASZTIKUSAN NÉZ KI, DE HIÁNYOLTAM AZ IGAZÁN KACAGTATÓ POÉNOKAT ÉS A FORDULATOS TÖRTÉNETET, AHOGY A SZTORI VÉGÉRE ERŐLTETETT MONDANIVALÓ SEM NYŰGÖZÖTT LE TÚLSÁGOSAN. A FILM ETTŐL PERSZE MÉG NEM ROSSZ, EGYSZER MEG LEHET NÉZNI, A KICSIK ÉS A TÉMA RAJONGÓI NYILVÁN IMÁDNI FOGJÁK, VISZONT AZ ELŐZŐ KÉT „RÉSZ" FÉNYÉBEN ENNÉL TÖBBET VÁRTAM, ÉS AZ SEM SEGÍT AZ ÖSSZKÉPEN, HOGY BEHOZTAK A TÖRTÉNETBE EGY VALÓDI CICÁT. BÍZOM BENNE, HOGY A KÖZELJÖVŐBEN ÉRKEZŐ A LEGO KALAND 2 MAJD SZÉPEN KIKÖSZÖRÜLI EZT A CSORBÁT.

VAN, AMI SOSEM VÁLTOZIK

Ami a technikai oldalt illeti, ott komoly változások ezúttal sem érték a játékot. A grafika hozza az animációs filmben látott stílust, színes, szagos, egész részletgazdag, de hatalmas csodát hiába is várnánk, jól látszik, hogy a felszín alatt még mindig a régi játékmotor duruzsol. Ebből következően visszatérnek az olyan idegesítő nüánszok is, mint az, hogy a kamera még mindig nincs teljesen egészében ránk bízva, nem forgatható szabadon, így vagy nem tudunk körbenézni, vagy előfordul, hogy nem látjuk az objektumok mögött vagdalkozó karakterünket. Szintén ebből fakadó, ezeréves probléma, hogy sokszor egyszerűen nem tudjuk rendesen érzékelni a teret, így fel kell készülni arra, hogy hőseink nem egyszer zuhannak majd ismét a mélységbe, méghozzá önhibánkon kívül – persze lehet, hogy ha ezt kijavítanák a fejlesztők, akkor meg már hiányozna.

Ezekkel az apróságokkal persze együtt lehet élni, ami ennél sokkal bosszantóbb, hogy az optimalizálás ezúttal kissé megcsúszott. Számtalanszor figyeltem fel különböző belassulásokra, a képfrissítés visszaesésére, és az is előfordult, hogy a gépem egész egyszerűen megadta magát az egyébként átlagosnál jóval hosszabb töltögetés alatt, és szépen lefagyott az egész kóceráj. LEGO-játéknál korábban ilyet nem nagyon tapasztaltam, és nagyon bízom benne, hogy egy patch ezt valamikor orvosolni fogja.

JÖTTEM, LÁTTAM, MEGSZERETTEM

Habár nem vagyok az adaptációk híve, továbbá A LEGO Ninjago film sem vált nagy kedvencemmé, maga a videojáték kellemes csalódás lett, és azt kell mondjam, hogy régen szórakoztam ilyen jól a sorozat aktuális darabjával. Megvan benne a széria összes szerethető tulajdonsága, ugyanakkor megint sikerült annyi pluszt hozzátenni, hogy az ismert sztori és a filmből kivágott jelenetek ellenére sem érződik rókabőrnek. Szóval csak azt tudom mondani, hogy ha szereted a LEGO-játékokat, akkor kár kihagyni, és akkor is megéri egy próbát tenni vele, ha három-négy résszel ezelőtt már belefásultál az újabb és újabb kalandok végigjátszásába.

ÉRTÉKELÉS

Nem vártam semmit, de annál többet kaptam. Rég nem szórakoztam ilyen jól LEGO-játékkal.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Nem túl bonyolult, de mégis kellő változatosságot biztosító harcrendszer, ráadásul a játékmenet számos apró részlete átment egy finomhangoláson.

KONTRA
A régi hibák még mindig ott rejtőznek a felszín alatt.

85%

[ÍRTA CHOCHO] **AZ AUTÓVERSENYZÉS NEM HIVATÁS, HANEM ÉLETFORMA, AMIT NEM SZIMULÁLNI, HANEM ÁTADNI KELL. ERRE TESZ KÍSÉRLETET A TURN 10 LEGÚJABB JÁTÉKA, MELY AZ XBOXOS KÖZÖNSÉGEN TÚL A PC-S VÁSÁRLÓKAT IS KÉNYEZTETI, FELTÉVE PERSZE, HA HAJLANDÓAK FELTELEPÍTENI A KISSÉ TOLAKODÓ WINDOWS 10-ET.**

Emlékszem, nyolc éve, mikor csatlakoztam a PC Guru csapatához, kilógtam a sorból, mert nem volt konzolom. Bate, Chris és Miguel sokat járatták a szerkesztőség Xboxait és PS3-ait, én meg már akkor pánikba estem, mikor Bate a kezembe nyomott egy fejlesztői 360-at, hogy nosza, ezt és ezt kell csinálni ahhoz, hogy játszhass a faja kis félkész játékkal, amiről persze írnod is kell, van három napod rá, puszi.

Akkoriban még sokkal több konzolexkluzív játék volt, a nagy kiadók is inkább ezekre a masinákra fókuszáltak, a PC-s portok pedig vagy katasztrofálisak lettek, vagy el sem készültek. Ennek ellenére sokáig ellenálltam a konzolvásárlási őrületnek, mígnem a 2009-es E3-on bemutatkozott a Forza Motorsport 3 című autós játék, és végem volt, tudtam, hogy kell egy ilyen gép. Lett is, a szerelem pedig azóta tart; akárhányszor kijön egy Forza, én eltűnök a tévé előtt, szinte beolvadok a kanapéba, és addig nem is mászom elő, amíg a karriermóddal nem végeztem.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Turn 10 Studios

MŰFAJ
versenyjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.03.

ÁR
19 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel i5-750 2,67 GHz CPU, GeForce GT 740 / R7 250X 2 GB VGA, 8 GB RAM, 100 GB HDD, Windows 10.

A Horizonok nem érdekelnek, az őrületet kezdő Motorsport saga viszont annál inkább, elvégre nem sok ennyire gazdag tartalommal bíró, kötöttversenyes autós játék van a piacon. Szándékosan kerülöm a konzolos körökben felhígultan használt „szimulátor" szót; a Forzák – a konkurens Gran Turismókhoz hasonlóan – nem az élethűségre fókuszálnak, hanem a vezetés élményét, a versenyzés és a luxus örömét szeretnék átadni – sikerrel. És bár a sorozat hosszú ideig a Microsoft konzoljának sajátja volt, Satya Nadella vezérigazgató „all platform" politikájának hála egy ideje PC-n is elérhető. A Forza 6 Apex persze nem volt az igazi – arra a 7-es epizódig kellett várni, és jelentem, megérte.

HOSSZÚ ÉVEK ÓTA VÁRJUK, HOGY A FORZA MOTORSPORT A PC-KET IS MEGHÓDÍTSA. TÜRELMÜNK NEM VOLT HIÁBAVALÓ!

VÉGET ÉRT A FESZTIVÁLSZEZON

„Ugyanolyan autós cucc, mint az összes, dögunalom" – mondta Chris, miután ment pár kört a Forza 7-ben, és hát való igaz, hogy a sorozat alapja ezúttal is a régi: adott rengeteg (több mint 700) autó, 32 helyszínen 200-féle útszakasz, egy versenyről versenyre haladó karriermód, valamint egy multiplayer, ami kellő tapasztalat nélkül csak arra jó, hogy az ember mazsolának érezze magát az utakon. A pályák kötöttek, többségében hivatalos, megannyi rokon játékban megtalálható szakaszok, mint a Suzuka Circuit, a Mazda Raceway, a Hockenheimring vagy az Indianapolis Motor Speedway – ezekhez jönnek még a fejlesztők által tervezett helyszínek, köztük a Forza 6 összes pályája, valamint néhány, a

„Nem mondom, hogy rendesen kilátok, de legalább nem fogok megfázni, szóval édesanyám is nyugodt lehet..."

VILÁGBAJNOKOT AVATUNK

FORZA MOTORSPORT 7

múltban már megszeretett szakasz, például a Maple Valley a negyedik részből. És hogy mi történik ezeken az utakon? Megyünk körbe-körbe, aztán vagy győzünk, vagy nem; innen nézve tehát a sorozat abszolút nem újult meg, bár szerintem ezek a játékok nem is nagyon tudnak, elvégre a valódi motorsport is csak akkor ugrik előre, mikor valamilyen technológiai forradalom zajlik (most például az elektromos autók élik reneszánszukat, aminek biztos lesz ráhatása a szcénára).

Mivel PC-n a Forza Horizon 3 már tavaly elérhető volt, a számítógépes közönség számára érthetetlennek tűnhet a 7-es rész konzervativizmusa. Ugyanakkor érdemes tudni, hogy a Forza valójában mindig is erről szólt: sok autó és pálya, hosszú versenyek, gyönyörű grafika és félszimulátoros játékmenet; a Horizont pont ennek ellensúlyaként találta ki a Turn 10, mert szükségük volt egy olyan szériára, amiben elengedhetik a gyeplőt, és mindenféle, az anyasorozatban furcsának ható elemekkel játszhatnak (nyitott játéktér, durván arcade vezetési modell, eszelős versenyszabályok – akit érdekel, milyen lett a Horizon 3, olvassa el Böjti kolléga cikkét a tavaly októberi Guruban). Ebből következik, hogy aki a klasszikus autóversenyektől hidegrázást kap, ne adj' isten Chrishez hasonlóan unja őket, az a Forza 7-be sem fog beleszeretni. A többieknek viszont elérkezett a vásárlás ideje, mert a Forza 7 nemcsak remek játék, de egyben a sorozat eddigi legjobban sikerült darabja is.

HIGGY A SZEMEDNEK!

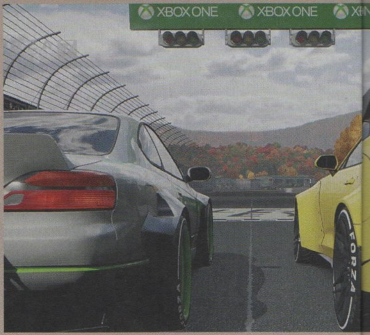
Kezdjük a nyilvánvalóval: a Turn 10 alkotása úgy néz ki, mint semmi más. Ugyan Gebbbe brutális PC-jén a Project CARS 2 is majd' megszólal, a Forza 7 DirectX 12-n alapuló grafikus motorja földbe döngölő látványt produkál, egyszerűen egyik konkurens sem ér a nyomába (a béta alapján a Gran Turismo Sport sem, bár a legfrissebb 4K-s videók

HOGYAN SZEREZHETEM BE PC-RE?

A Forza Motorsport 7 sajnos csak és kizárólag a Windows 10 Áruházban kapható, illetve az Xbox Marketplace-en, de ez a kettő végső soron ugyanaz. Máig sok kérdés vetül fel az xboxos „Play Anywhere" programmal kapcsolatban, melynek lényege, hogy a digitálisan megvásárolt Windows 10-es és xboxos játékok mind a két gépre elérhetők lesznek. Igen ám, de a hangsúly a „digitális" szón van: a lemezes formában kapható xboxos Forza 7-hez nem járt PC-s változat, azt nem is adták ki dobozosan, csak digitálisan, szóval ha valaki nagy lelkesen vesz egy lemezes kópiát, azzal legfeljebb Xboxon tud kezdeni bármit is. A PC-s vásárlás és telepítés folyamata tehát a következő kell legyen: telepítsd fel a Windows 10-et; jelentkezz be az Áruházba a Microsoft fiókoddal; keress rá a Forza Motorsport 7-re; válaszd ki a neked tetsző változatot; fizess bank- vagy hitelkártyával. Ha ez megvolt, a játék áruházi oldalán lehet rákattintani a „Telepítés" gombra, ezzel megkezdődik a laza 100 gigás játék lecsorgása. Sajnos a Microsoft szerverei nem a legjobbak a piacon, messze tovább tart a folyamat, mint a Steamtől megszoktuk. Amennyiben kész van, a játék a Start menüből indítható. Tudom, körülményes, fárasztó és kényelmetlen, de legalább van PC-re Forza 7, tessék ezt értékelni!

MELYIKET VEGYEM?

A Forza Motorsport 7 meglehetősen drága játék: az alapkiadás – amit hivatalosan Standard Editionnek hívnak – 19 900 Ft az Áruházban; ebben nincs semmi extra, csak az alapjáték, na meg az időnként kiadott ingyenes DLC-k szedhetők le hozzá, külön-külön, szintén az Áruházból. Egy kicsit többért, 26 400 Ft-ért lehet megvásárolni a Deluxe Editiont, amely a megjelenéssel egyidőben kiadott DLC-ket tartalmazza, avagy a VIP tagságot, a Fate of the Furious Car Packet, valamint a Hoonigan Car Packet. Ennél sokkal jobban megéri a 28 400 Ft-os Ultimate Edition; ebben minden benne van, ami a Deluxe-ban is, csak épp hozzácsapnak egy Season Passt (avagy ahogy itt nevezik, Car Passt), hogy a jövőben megjelenő DLC-k is automatikusan lecsoroghassanak az Áruházból. Tudom, nagyon sokba kerül, de cserébe olyan játékot kapunk, amit még a rajongóknak is évekbe telhet teljesen kijátszani.



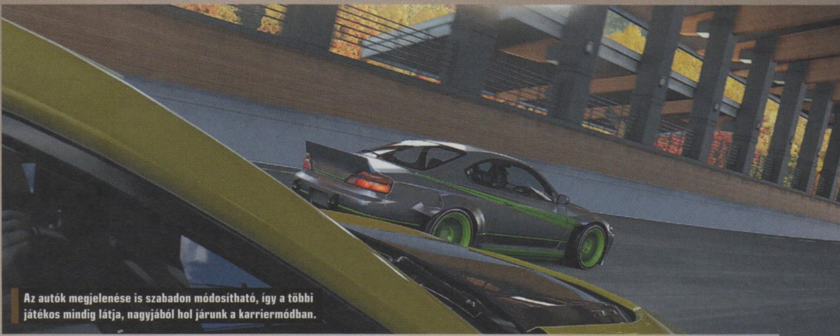
tanúsága szerint ez még változhat a megjelenésig – teszt a következő számban, akkor eldől, ki a legszebb). Az autók és a pályák kidolgozottságát már megszokhattuk a sorozattól, ezeken a pontokon mindig domborít a Turn 10, most azonban a dinamikus időjárás és napszakváltás is bekerült a kalapba, mely tényezők a korábbi Motorsport-címekben nem voltak megtalálhatók.

Képzeld el, hogy egy közel ezer lóerős versenygépben ülsz, a nap már mélyen jár, és aranyszín fénye mindent mustársárgára fest. Elindul a verseny, pár körrel később besötétedik, csak a fényszórók mutatják a helyes irányt. Aztán beborul, esni kezd, a szélvédőt elhomályosítják a szitáló cseppek (mert természetesen van műszerfali nézet is), te pedig az előtted haladó versenytárs hátsó fényszórója alapján próbálod felmérni a távolságot, miközben a soha nem látott részletekben gyönyörködsz. Ahogy lecsurog a víz a kasztni oldalán; ahogy felcsapódik a sár a kisodródott kerék alatt; ahogy a villámlás egy szempillantásnyi időre nappali világosságot teremt... Gyönyörű, na. És a legjobb, hogy ehhez nem is kell Paks 2: az infósávban olvasható gépigény megállja a helyét, egy alsó-középkategóriás gépen már jól fut a Forza 7. Persze, Ultra beállítások mellett elkél alá a vas, de még a legalacsonyabbra vett effektek mellett sem lesz csúnya a játék, mi több, az általános értelemben vett dizájn a választott opcióktól függetlenül is koherens marad. Az egyetlen szívfájdalom a Windows 10-exkluzivitás, ennek mibenlétéről egy keretes dobozban olvashattok, ide értve a vásárlás egyáltalán nem egyértelmű folyamatát.

A tálalás másik prominens eleme a hangzás, és hát ezen a téren sem kell csalódni, a zene, a motorhangok, vagy akár a narrátor szinkronja a tökéletesség határát súrolják. Utóbbiról érdemes tudni, hogy valódi szakértők is megszólalnak a játékban, például Charlie Turner, a Top Gear főszerkesztője, vagy Rutledge Wood, az NBC Sports NASCAR kommentátora, nem beszélve a versenyzőkről: Lyn St. James az IndyCarból, míg Ken Block a ralikrossz világbajnoki sorozatából teszi tiszteletét. Szóval a tipikusan forzás, „profi" versenyhangulat csak úgy süt a játékból, és nem apad el sok száz óra autókázás után sem.

Ráadásul, mivel nem szimulátorról van szó, egy Xbox One kontrollerrel is el lehet boldogulni, sőt végső esetben billentyűzettel is játszható a Forza 7, bár ekkor az élmény nem lesz az igazi. A keményvonalas rajongók elvárásainak megfelelően a kormánytámogatás adott, a fejlesztők azonban szerették volna mindenki számára elérhetővé tenni a játékot, így az

Újdonság a Forza-sorozatban, hogy emberünk ruházata már testre szabható, sőt az öltözékek valódi státusszimbólumok.

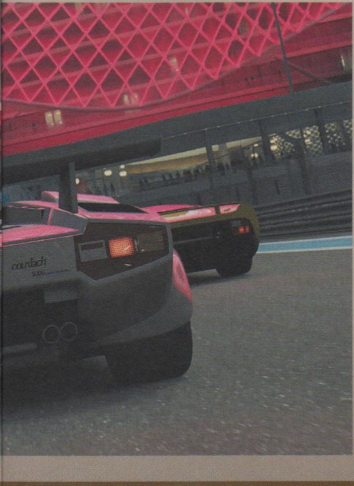


Az autók megjelenése is szabadon módosítható, így a többi játékos mindig látja, nagyjából hol járunk a karriermódban.

INGYEN FORZA PC-RE?

Igen, még ha nem is a legújabb rész; a Windows 10 Áruházban megtalálható egy ingyenesen letöltető Forza Motorsport 6 Apex című játék; ez a 2015-ös Forza 6 kicsit megnyirbált kiadása, amellyel minden Windows 10-es felhasználó tehet egy próbát. Sőt ha tetszik, 5900 Forint fejében meg lehet venni a Premuim Editiont, amiben azért már picikét több a tartalom, noha az xboxos alapjátékot így sem fogja utolérni soha. Mindenesetre ha nem tudod, tetszik-e neked ez a sorozat, érdemes kipróbálnod az Apexet, mert elég jó áttekintést nyújt a Forza mibenlétéről.

összes segítséget aktiválva kis túlzással élve szinte magától megy az autó. A sebességérzet, a gépek közti különbségek, a környezeti hatások egyébként beállításoktól függetlenül is érezhetők, ez pedig nagyon komoly eredmény – nem próbáltam ki az összes autót, de a tapasztalataim pozitívak voltak. Csakúgy, mint a mesterséges intelligencia terén: a Forza-játékok Drivatar-rendszere ezúttal is brillíro-zik, a játékosok virtuális pilótaként vendégeskednek mások futamain, én például rendszeresen belefu-tottam Chris és Gebbbe profiljaiba. Mivel pedig az algoritmus öntanuló, szimulátormániás kollégámat még gépi formában sem volt könnyű megverni. A program egyébként figyeli a teljesítményünket,



és ennek megfelelően ajánlja fel a nehézségi szint módosítását; esetemben az Average-ről ment fel Highly Skilledig, efelett pedig még ott a Veteran, a Pro vagy a lazán csak Unbeatable-nek nevezett („legyőzhetetlen") digitális szopóroller; minél nehezebben játszunk, annál több XP-vel jutalmaz majd a versenyek után a játék.

ÖVEKET BECSATOLNI!

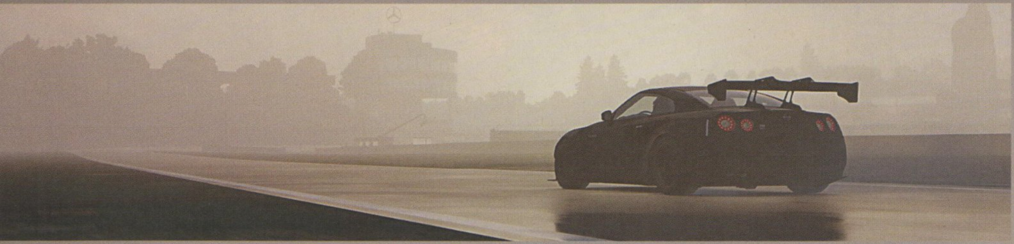
XP, avagy tapasztalati pont, amely fontos szere-pet tölt be a Forza 7 felépítésében. A játék gerince a karriermód, amit Forza Driver's Cupnak hívnak, és összesen hat, egymásra épülő kupá-ból áll – a végcél a Forza-serleg megszerzése, s ezzel sofőrünk nevének beírása a versenytör-ténelembe. A Motorsport-játékoktól megszo-kott versenynaptárat ezúttal a Gran Turismóra hajazó közvetlen eseményválasztásra cserélték a fejlesztők, így nincsenek üresen hagyott hétvégék vagy kimaradó, később pótolható futa-mok, hanem egyenként választhatjuk ki, hogy épp melyik sorozatban kívánunk részt venni. Ezek a nevezhető autók, az időjárási viszonyok, a helyszínek és a szabályok mentén térnek el egymástól, bár mindig a ponttáblán elérhető első hely megszerzése a cél. Ha nincs autónk egy szériához, akkor muszáj vennünk egyet (multiban vagy szabadversenyen bérelhetünk is); pénzt a versenyek teljesítésével lehet szerezni, csak-úgy, mint XP-t, amely a szintlépésben játszik szerepet. Minden új szinten választhatunk egy jutalmat, ami lehet pénz, autóvásárlási kedvez-mény (akár 100% is!), vagy egy versenyruha. Micsoda? Ruhák? Igen: a Forza 7-ben nem csak az autót lehet testre szabni (ide értve a sorozathoz a 3. rész óta kapcsolódó, már-már perverz részletességű festés- és mintaszerkesz-tőt), hanem magát a kamikazet is, aki benne ül; lehetsz férfi vagy nő, és hordhatsz vagy ezerféle versenyöltözetet, amelyek az online státuszod kifejezésére jók.

Van itt még egy mérőszám, az autógyűjtői szint, ami 1-től 6-ig terjed, és egyes versenyek kritériumaként szolgál – na meg a virtuális szerszámunk megnövelé-sére is jó, különösen a játék megjelenése előtti napok-ban tudtam villogni az akkori 4-es értékemmel, miköz-ben a többiek még jó, ha a 2-es szintnél jártak. Igen, ez látszik a játékosok profilján, mint ahogy a kitűzők is, amelyek, akárcsak a ládák, autók, ruhák, a hétköz-napitól a legendás szintig terjednek, attól függően, hogy mennyire ritkák (értsd: egy Legendary Bugattival száguldozó, Legendary versenyruhás, VIP kitűzős figu-rára biztos rázzák majd az öklüket a többiek). Mivel a Forza-sorozatban régi hagyomány a közösségi funkciók maximumra járatása, nem szabad meglepődni a mai trendeknek megfelelő ötletek felvonultatásán.

A FORZA NEM KEMÉNYVONALAS SZIMULÁTOR, AKKOR IS ÉRDEMES KIPRÓ-BÁLNI, HA HIDEGRÁZÁST KAPUNK A REALIZMUSRA TÖREKVŐ JÁTÉKOKTÓL.

EGYEDÜL NEM MEGY

Ezeket a funkciókat elsősorban a multiplayer miatt tették a Forza 7-be, a játék ezen része azonban finoman szólva sem volt kiforrott a tesztelés idején. Mivel a megjelenés a lapzártánkra esett, ezért egy korai hozzáférést adó változatot biztosított a Micro-soft, mellyel még az Ultimate Editiont megvásárlók számára fenntartott Early Access premier előtt két nappal (szeptember 25-én) fejest ugorhattunk a játékba. Ennek ellenére a multival én megvártam a szeptember 30-i hétvégét, mert akkor több ezren ugranak neki a többjátékos módnak. Ez így is történt, csak épp maga a játék nem volt kész; a versenyek sokszor be sem töltöttek, hanem szimplán az asztalra



A Forza Motorsport 7 messze a legszebb autós alkotás, ami valaha megjelent, sőt talán ez minden idők legszebb játéka.

dobtak. De mikor sikerült pályára kerülni sem volt sok köszönet a dologban, lévén a játékosok mintha csak a Wreckfestből tévedtek volna ide, az első két körben mindenkit összetörtek, mire az értelmesebbje elkezdett kilépegetni még a cél előtt – és ez így ment minden egyes alkalommal. Nem akarok igazságtalan lenni a játékkal, főleg mert a multis funkciók nagy része még csak a lapzártánkkor élesedik, köztük a szabályozható ligákkal és a Turn 10 saját esport bajnokságával (le kéne gyűrni a GT Sport FIA licencét), de tény, hogy mégis kellemetlen élmény volt a váratlan roncsderbi. Ráadásul én PC-n játszottam a Forza 7-tel, lehet, ez volt a gond, mert az xboxos ismerőseim nem panaszkodtak, és ugye Windows 10-en még a megjelenés körül is voltak problémák (többek között nem akart lecsorogni a laza 100 gigás játék). Remélem, mire ezeket a sorokat olvassátok, minden rendeződött, főleg mert a karrierben való előrehaladáshoz is jól jön az online versenyekért járó pénzecske és XP – főleg mert éppen fogyóban vannak a ládáim…

DOBOZOLÁS

Bizony, ládák: a sorozat nagy újdonsága a Counter-Strike: Global Offensive óta mindent megfertőző dobozok implementálása, ámbár ezúttal jó ötletnek bizonyult a dolog, mert valóban feldobja a játékmenetet. Egyrészt nemcsak autókat és alkatrészeket találhatunk a csomagban, hanem modoknak nevezett kártyákat is. Ezekből minden futamon beállíthatunk hármat, hogy további kihívásoknak megfelelve több pénzt vagy XP-t szerezzünk. Mindegyik kártya egyértelmű leírással rendelkezik, avagy az esős vezetésre szólót érdemes olyan futamon ellőni, ahol az előrejelzés zivatart ír, míg mondjuk a tiszta, kicsúszás nélküli körre szólót egy könnyebb, kevés hajtűkanyarral teli pályán ajánlott aktiválni. A rendszer magától értetődő és kellően jutalmazó, legalábbis a karrier első felében. Később azért oda kell tennünk magunkat, ha pénzt és XP-t szeretnénk kaszálni, főleg, hogy a kártyákat és egyéb jóságokat tartalmazó ládákat meg is kell venni. Ezek ára 20 ezer credittől cirka 300 ezerig terjed; összehasonlításképpen egy brutális Legendary versenygép egymillió körül zsákolható be – szóval lesz mire költeni a virtuális zsozsót, de csak azt, mert a ládáktól a kocsikig egyelőre minden kizárólag játékbeli pénzen kapható (a Turn 10 szerint viszont később lesznek mikrotranzakciós tartalmak is). Kimaxolni a játékot egyébként egy örökkévalóság lesz, a Forza 8 megjelenéséig tuti elszórakoznak azok, akik beruháznak a programba (és akkor még nem is beszéltem a kismillió érkező DLC-ről).

MÁR CSAK EZÉRT ÉRDEMES WINDOWS 10-ET TELEPÍTENI; KÁR, HOGY A JÁTÉK ÁRA EZEN FELÜL IS BRUTÁLISAN MAGAS.

START YOUR ENGINES!

A Forza 7 végső soron olyan, mint egy jutalom: ezt kapta a PC-s közönség, amiért évekig türelmesen várt a sorozatra. Nem köntörfalazok, vártam a játékot, és számítottam arra, hogy jól sikerül, ennek ellenére mégis nagy kő esett le a szívemről, mikor láttam, hogy a Windows 10-es változat is összeszedett, minőségi program lett. Szóval igen, a Forza jobb, mint valaha, most pedig bocsássatok meg, de mennem kell, mert vár a kockás zászló!

ÉRTÉKELÉS

Az eddigi legjobb Forza Motorsport, méghozzá PC-n – lehetnék ennél boldogabb? Talán csak akkor, ha a multi is tökéletes lenne.

TALÁLÁS: **99%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Százórákban mérhető játékidő, kiváló skálázhatóság, fantasztikus tálalás, nagybetűs Forza-hangulat.

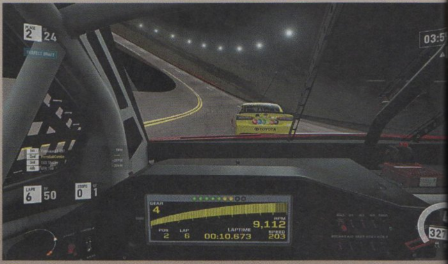
KONTRA

A multinak akadnak technikai gondjai, na meg Steamen azért mégiscsak jobb volna a PC-s változat…

97%

ÉS AZ XBOX ONE X?

November 7-én fog megjelenni az Xbox One legújabb, X változata, mellyel a Microsoft nem titkolt célja a konkurens PS4 Pro megszorongatása. A gép sokat ígér: 60 fps-es 4K-s játékot, rengeteg régebbi cím magasabb felbontású futtatását, és persze hosszúrávú befektetést – ez utóbbit elég nehéz elhinnünk egy olyan korban, ahol 3-4 évente kapunk egy új masinát, de annyi baj legyen. A Forza 7 szempontjából ez azért fontos egyébként, mert a játékot eleve Xbox One X-re tervezték, a gép a PC-s Ultra beállításokon futtatja azt, méghozzá 4K-ban, 60 fps-sel. Ugyan működik mezei Xbox One-on is, ezen a 2013-as típuson azonban nem az igazi a látvány, a textúrák alacsony felbontásúak, élsimítás pedig szinte alig van. Konzolosoknak tehát érdemes megvárni a vásárlással az X premierjét.



ASSASSIN'S CREED
ORIGINS
2017.10.27.
PC DVD-ROM
XBOX ONE
PS4
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
18
UBISOFT
18 www.pegi.info
PC
XBOX ONE
PS4
© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT

[ÍRTA **BÖJTI**]

Van olyan játék, amely több mint egyszerű digitális kikapcsolódás, ami valamiért sokkal fontosabb, olyan extrával vagy extrákkal bír, melynek-melyeknek hála igazi élményt nyújt, sok-sok év után is kellemes emlékek társaságában gondolunk vissza rá. Bár a Destiny nem kevés negatív tapasztalatot szült 2014-es megjelenése óta, sokak életét felforgatva a játékosokkal szemben, valóban legendává vált. Sőt személy szerint a végzetemnek mondanám, pont, ahogyan azt címe is sugallja.

Úgy volt, hogy a Bungie csodát tesz mindenkivel. Nem csak úgy simán jó lesz annak, aki nászra kel az érkező Destinyvel, de szó szerint csillagokat is lát majd, elvégre a bolygók közt utazva tíz év alatt valódi legendává válhat. Értsd úgy, hogy a tervek szerint az MMO-FPS univerzumában a nagy tettek visszhangot teremtettek volna, akik pedig ezeket kreálják, közismertté válnak. Ahogy a valóságban, úgy ebben a virtuális közegben is megismerhettek volna más planétákon, más városokban, csak azért, mert „húúú, ő az, aki megragadta a bősz légió szarvát, majd beleállította a földbe". Aztán ebből végül nem sok lett, mert az xboxos zászlóshajó, avagy a Halo után a fejlesztők nem reformálták meg egy műfajt sem. A tíz évből, mint kiderült, három lett, az alapjáték tartalom terén pedig olyan sekélynek bizonyult, hogy az élményt a majdnem félévente kiadott bővítmények sem foltozták be jelentősen. A gunplay elsőrangú, a játékmenet több mint korrekt, a hangulat igazán ütős, maga az univerzum pedig imádnivaló, de ennyi, a nagy durranás elmaradt, a helyszínek és küldetések pedig ismétlődtek, egyfajta redundáns kihívás képében, aminél a mobok közt kiemelkedő nevesített lény újra és újra lecsapott, csak más ruhába bújva.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.06.

ÁR
Az alapjáték 21 000 forint, de extrákkal akár 33 000-ért is megvehetjük.

Más kérdés, hogy a pozitívumok tényleg annyira erősnek bizonyultak, hogy nem lehetett igazán haragudni a programra, sőt volt olyan, akinek tényleg a végzetet, vagyis inkább a Végzetet hozta el a különleges produkció. Úgy esett ugyanis, hogy az alfát egy magyar társaságban űztem. Sőt, a béta alatt egyikükkel egészen szoros kapcsolatot alakítottunk ki, olyannyira, hogy a végleges játék tesztjét már közös lakásban élvezzük ki, együtt, aminek nemcsak egy kapcsolat, hanem egy gyermek is a végeredménye lett. Szóval igen, gyermekem és édesanyja a Destinynek köszönhető, ott ismertük meg egymást, és oda tértünk vissza együtt, mikor a világot ellepte a sötétség, hogy a fényt látszólag véglegesen elüldözze.

ÖSSZEOMLÁS

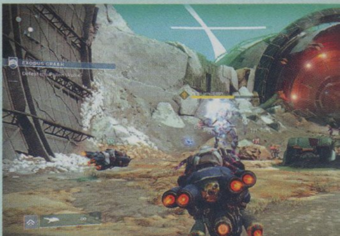
Az első részből maradt romokon a megkopott Vörös Légió élén álló Ghaul új rendet kovácsol, hogy közben porig rombolja a Guardianek (Őrzők) főhadiszállását, a Tornyot. A pusztítás felmérhetetlen, mindenki menekül a környékről, aki meg nem, már halott. Hogy hétköznapi emberről vagy különleges képességekkel megáldott hősökről van szó, szinte mindegy, elvégre a diktatórikus Dominus magát az életet óvó Travelernek (Utazó) is hadat üzen, az életet és különleges erőt adó Fényt pedig kiszívja mindenből, ezzel megszüntetve azt,

A fiúk a gettóból... nem szeretik az „idegeneket" errefelé, avagy ha meglátnak, bizony küzdened kell az életedért.

DESTINY 2

ELJÖTT A VÉGZETED 1.5-ÖS VERZIÓJA

Az nevet, aki utoljára nevet, avagy lehet, hogy egyelőre ő vezeti a járgányt, de simán bepattanhatsz, utána meg fusson, ki merre lát.



így az Őrzőket is képességek nélküli halandókká változtatva. Ebben az áldatlan állapotban tér vissza a játékos egy erejét vesztett karakter képében (mindenféle extra nélkül folytatva előtörténetét – kvázi tiszta lappal indítva mindent), akinek feladata az ostromterület elhagyása épségben, hogy utána sebei nyalogatása helyett megszervezze az ellenállást és az ellentámadást. Ehhez persze vissza kell szereznie minden képességét, ki kell menekítenie szövetségeseit szorult helyzetükből, sőt ereje teljében a teljes elnyomó haderővel szembe kell szállnia, ami persze nem kis feladat. Főleg, hogy közben a múlt démonaival is meg kell küzdenie, sőt, az előző rész azonos című DLC-jében megismert Taken King legyőzése után megmaradt, szétszóródott Taken-erőket (árnyszerű létforma) is muszáj semlegesítenie, hogy azután az új főhadiszállást benépesítve megnyíljon a lehetőségek tárháza. Mert ezúttal bizony bőven van tartalom, még az alapból kicsit hosszabb kampányon túl is, noha a koncepció már nagyon is ismerős.

Sok szempontból csak egy tökéletesítgetett verzió a Destiny 2, de hibái ellenére már az első játék is olyan jó volt, hogy a tartalmi frissítéssel is jól jártunk.

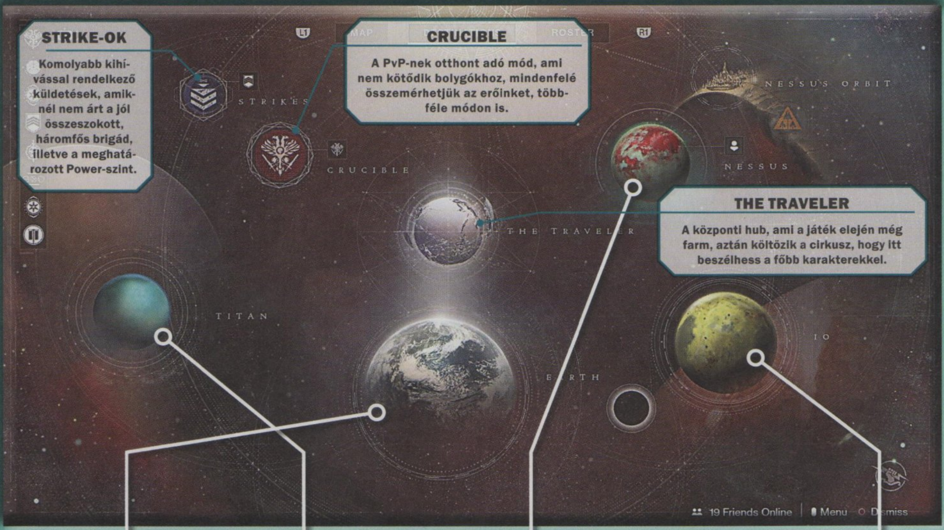
MINDENBŐL TÖBBET ÉS JOBBAT

Maga a felépítés egyébként ugyanaz. Sőt egy másodpercig sem akarok hazudni, maga a játék is szinte ugyanaz. Természetesen a máz időnként más, de hogy a központi hub, vagy épp a labdapálya (amin már kapu is van, ahova berúghatod a lasztit, amit tűzijáték kísér) egy toronyban vagy egy farmon áll, lényegében mindegy. Utóbbi kicsit szebb, színesebb és változatosabb, aztán mondjuk ez is mindegy lesz, miután a szociális életre szolgáló helyszín megint átköltözik máshova, ami már inkább az első epizód hubjára hajaz. Aztán van egy ezúttal 10-11 óra helyett 11-13 órás kampány, megint rendelkezésre áll néhány bolygó, amiken eleinte a főbb missziókat, Public Eventnek nevezett közös akciókat, mellékszálas küldetéseket lehet végrehajtani. Aztán ott vannak a szintlépések után megnyíló Strike-ok, adott erőszint felett elérhető a többórás, pulzusszámnövelő Raid egy teljesen új, káprázatos helyszínnel, továbbá a kezdetektől kipróbálható a kompetitív multiplayer, a Crucible. Ha pedig sikerült a kampány végére érni, további finomságok várják a játékosokat a különböző egyéb feladatok, az időszakos kihívások terén. Már a felsoroltak összessége elég lenne ahhoz, hogy azt mondjam, a Destiny 2 jóval több az elődjénél, de szerencsére van még itt más is.

Eleve, a sztorit sem lehet annyival degradálni, hogy csak egy-két órával hosszabb, mint az első epizódé. A második rész ugyanis végre olyan, mintha lenne elmesélése, volna valamije, amivel időnként fel szeretné tüzelni a játékosokat. Dominus erőtől duzzadó megjelenése; az Őrzők fényvesztett esetlensége és halandóságuk előtérbe kerülése, miközben üldözötté válnak saját otthonukban; a múlt felidézése; a kiteljesedő csaták és a katarzis... ezek a pillanatok hatalmas hangulatbombákat dobálnak, amik komoly élménnyé kerekednek ki. Van komorabb, alienes rész fura folyosókkal és járatokkal, nagyon nyomasztó fény-árnyék hatásokkal, ámulhat és bámulhat mindenki. Ugyan a kampány felének környékén kicsit kevésbé intenzív ez a történetfolyam, a sztori eleje és vége mindenért kárpótol.

Nagy pillanatok, monumentális összecsapások, miközben szólnak a kórusok, borzongató muzsika csendül fel – nem beszélve azokról a jelenetekről, amiknél járműbe lehet pattanni. Pont, mint a Halo esetében, amikor Master Chief Scorpionból osztja az áldást. Robban és lángol minden, arról meg még nem is beszéltem, hogy a kasztok a háromágú képességfa segítségével áramoznak, tűzbaltákat

ILYEN A DESTINY 2 CSILLAGTÉRKÉPE, AVAGY EZEKET A HELYEKET LÁTOGATHATOD MEG.



FÖLD

Az első helyszín, ami ugyan ismerős lehet az előzményből is, képes komoly újdonságokkal szolgálni. Gyönyörű erdei részek, csillogó tavak és elhagyatott épületek, városi utcák váltják egymást, miközben több ellenséges fajjal is összeakaszthatjuk a bajszunkat.

TITÁN

A Szaturnusz legnagyobb holdja egy tengeri temető, ahol mindent víz vesz körül, így nagyon óvatosan kell rajta közlekedni. A megmaradt épületek, a szárazföldek emlékét nyújtó szilárd építmények mélyén pedig horrorisztikus élményt adó fészkek rejlenek.

NESSUS

A Nessus leginkább az első Destinyben látott Vénuszra emlékeztet, felépítése és szerepe egyaránt hasonló. Kockakövei, mindenhol jelenlévő ellenfelei sajátos, néhol káprázatos látványt nyújtanak, így aki az előzményben szerette az említett planétát, itt sem csalódhat.

IÓ

A Jupiter legbelső holdja, ahol a Traveler utoljára járt a nagy összeomlás előtt, illetve amit megérintett fényével. Éppen emiatt egy különleges, a többi helyszíntől teljesen eltérő, és egyben meglehetősen misztikus terület vár képében a felfedezésre.

dobálnak, erejük szabadon engedése után pedig nem marad más hátra, mint a felperzselt föld és az enyészetté vált ellenfelek emléke.

Ahogy tehát írtam, a kampány maga kellemes és maradandó meglepetés, ami izgalmas történetet biztosít. Nagy kérdés azonban, hogy mi marad az endgame-től kezdve? Ebben a Destiny különösen fukarnak bizonyult, pláne a megjelenés utáni első félévben, mikor akár hetekig is farmolhattak a kitartóbbak, hogy végül valami exotic (arany) cucc üsse a markukat, és persze újra és újra ugyanoda térhettek vissza ezért. A karakterek Light-szintje csigalassúsággal emelkedett, a helyszínek és feladatok borzalmasan repetitívvé váltak. Szóval, ha a méregdrágán mért kiegészítők (és az ezekkel bővített újabb kiadások, amik nem a keményvonalas rajongóknak kedveztek, akik kezdetektől ott álltak a játék mellett) nem, a monotonitás könnyen elüldözhette az embereket. Ez most esélytelen. Light helyett Power van, ami mindig kúszik felfelé, már a kampány végére érve folyamatosan potyognak a lila ruhák és fegyverek, a főbb gépi karakterek kívánságainak eleget téve (a leadott összetevőkkel a viszonyt ápolva) pedig pláne jönnek ezek a jóságok, és végre arany kiegészítőkben sincs hiány. Mellékes misszióból van bőven, a helyszínek szebbek, változatosabbak, bár sok szempontból magukon hordozzák az előző epizód legfontosabb elemeit, ami mondjuk nem meglepő, elvégre túlnyomórészt ugyanott játszódik a sztori. Ami új terület és ellenféltípus van, az viszont remek lett, szóval ezen a téren sincs ok a panaszra.

Más kérdés, hogy így is maradt ismerős hiba, hiányosság és probléma. A kampány a dicséretek ellenére még mindig lehetne hosszabb, kicsit

Ne menj a fény felé!! Hát nem tanultál a nyolcvanas évek horrorfilmjeiből? Na, de hiába is beszélek, úgyis a másik oldalon kötünk ki.

nyakatekertebb és fifikásabb, ahogy a helyszínek terén is lehetne még bővíteni ahhoz, hogy ne kelljen folyton vissza-visszatérni egy-egy adott pontra. Nem utolsó sorban fura a négyfősre szűkített csapat a PvP-nél (korábban hatan csatlakozhattak be), és bár a frissen bevezetett klánrendszer előrelépésnek nevezhető, még mindig problémákat okozhat, hogy csak úgy nem sorol össze a rendszer másokkal, a kifejezetten komplex, összetett Raidnek kizárólag behívásos módszerrel lehet nekiindulni.

A FÉNY MEGTALÁLJA AZ ÚTJÁT

Mondhatni, van itt pozitívum és negatívum egyaránt. Más kérdés, hogy a Destiny 2 még mindig nem az a játék, aminek eredetileg megálmodták a Bungie alkotói. Sőt nem is egy igazi folytatás, hanem inkább csak egy tökéletesítgetett változat, ami végre kiköszörüli az elődményen esett csorbát, vagy legalábbis igyekszik azt a programot olyanná varázsolni, amilyennek lennie kellett volna. Függetlenül a tíz évtől, a legendává válástól. Egy változatos és izgalmas, nagyon hangulatos MMO-FPS, amit immáron nem korlátoznak a prevgen PS3 és X360 konzolok képességei, sőt végre számítógépen is elérhetővé válik. Természetesen nagyok az elvárásaink az október 24-én megjelenő PC-s változattal szemben, ami esélyesen a legszebb verziót fogja jelenteni, remélhetőleg a legkevesebb problémalehetőséggel, de erről bővebben majd a megjelenést követően írunk, most a konzolos kiadás az elsődleges.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Csiszolgatott és bővítgetett tartalommal megáldott folytatás, ami nem is annyira második epizód, inkább olyan, amilyennek a Destiny első része szeretett volna lenni.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Gyönyörű és nagyon atmoszférikus helyszínek, remek szinkronszínészek (pl. Nathan Fillion), brutális, monumentális összecsapások, jól felépített világ, bő tartalom még az endgame után is.

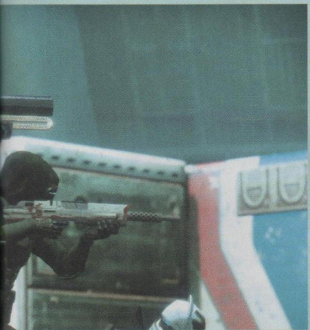
KONTRA

Ezúttal is ismétlődnek elemek, farmolni továbbra sem árt, no és persze biztosan jönnek majd az elszállt árazású bővítmények, amik szükségesek a további DLC-k futtatásához is.

85%

És tulajdonképpen, ahogyan azt a cikkből bárki kivehette, már azzal sincs komoly gond. A Destiny 2 stabilan fut, nagyjából balanszolt a PvP-szegmens is, ahol szintén szépek és izgalmasak a jól kialakított pályák, a lényeg meg egyébként is a történet és az endgame-tartalom, amiből bőven akad. Persze volt némi felhördülés a külső módosításokat eszközölő hozzávalók és azok valós pénzből való megvásárlása kapcsán, de egy csomót ad a játék is, ha pedig nem akarja valaki minden ruháját és fegyverét óránként átalakítgatni, bőven összegyűlik annyi a komolyabb páncélok és flinták megszerzéséig, hogy azokat testre lehessen szabni. Ilyen problémába tehát nem futottam, hiába ment az elégedetlenkedés.

Ami viszont tuti: jönnek majd a különböző, 6-10 ezer forintos kiegészítők, amik aztán szükségesek lesznek a soron következő bővítményekhez, avagy aki premiernapon vette meg a játékot, az fogja arra a legtöbbet költeni, miközben egy év múlva jöhet a két DLC-s Full, meg két esztendő múlva a négy DLC-s Complete Edition, ami persze a mostani alap kiadás árában lesz. Erre fel kell készülni, ahogy a kisebb igazgatásokra, alakításokra is, meg arra, hogy állandóan nem lehet destinyzni, mert ráun az ember. De mindez kit érdekel, mikor olyan a gunplay, mint az álom, a világ a Halo univerzuma mellett is simán ütőképes a frakcióival, lényeivel, szerethető karaktereivel (Cayde), és retteghető ellenfeleivel, egy-egy jelenet során meg csak úgy futkosott a hátamon a hideg. Van benne mélység, lehet felfedezni, a Star Warsban látott speeder bike-hoz hasonló alkalmatosságon suhanni, és valódi, megigéző pillanatokat nyújt, miközben nemcsak képletesen, hanem egy esetben szavakba öntve is sugallja mindazt, amiről ez a nagy kaland és maga az élet is szól: „A Fény mindenhol és mindenben ott van. Blokkolhatod, megpróbálhatod csapdába csalni, de mindig megtalálja az útját." Így van ez, de ha nem hiszed, és nem tántorít el az a mindössze néhány (de azért jelentős) probléma, amit ellenérvnek írtam, járj utána magad.



A képességfa kibontásával ezúttal is brutális extrákat lehet behozni, egy-egy támadásnál szó szerint lángol minden és mindenki.

POKÉPOFONOSZTÁS

ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX

[ÍRTA WILSON] **A Mario Kart után már meg sem lepődünk azon, hogy a Nintendo megint egy Wii U-játékot melegít újra, de mivel az első nekifutás nem hozta az elvárásokat, megértjük, miért kap egy második esélyt a Pokkén Tournament. A baj az, hogy nem nagyon tud élni vele...**

Ha nem megy magadtól, kérj segítséget: hiába rendelkezik több évtizedes tapasztattal a Pokémon-videojátékok terén a teljes birodalmat menedzselő The Pokémon Company és a kezük alá dolgozó Game Freak, amikor tető alá akartak hozni egy Pokémon-témájú verekedős játékot, oda mentek, ahol szakértői a műfajnak: a szintén japán Bandai Namcóhoz. A videojátékokkal, mangákkal, filmekkel és még ezernyi mással foglalkozó médiabirodalom pedig megvalósította álmukat: 2015 nyarán került az árkádokba a Pokkén Tournament, amellyel nem titkolt cél volt a lehetséges Pokémon-élmények kibővítése, illetve az esport révén egy egyre dinamikusabban növekvő üzletág alapjainak lefektetése. A terv azonban nem jött be, a nem túl sok pénzt termelő masinákról rengeteg árkád mondott le, a Pokkén Tournamentet pedig a halott platformra, a Wii U-ra rövid időn belül kidobott átirat se tudta megmenteni a bukástól. Ez a Nintendo azonban már nem ugyanaz, mint a 2016-os, hiszen a Switch elsöprő sikere után egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy amihez nyúlnak, ismét arannyá változik. De persze nem mindig...

ÚJ ÖTLETEK

A Pokkén Tournament DX éppen ezért nem nevezhető új játéknak, sokkal inkább egy minimálisan kibővített átirat, valahogy úgy, mint a tavaszt bearanyozó Mario Kart 8 Deluxe esetében, csak itt sokkal szűkmarkúbban mérték az újdonságokat. Maga az alapötlet tulajdonképpen egy teljesen újfajta verekedős játék, amely a franchise szívét és lelkét jelentő Pokémonokat és az ő örök harcukat próbálja kicsit más formában tálalni.

Ez a más forma egy hibrid verekedős játék, ahol a 3D-s és a 2D-snek nevezhető elemek keverednek. Az alapvetően aprócska arénákra emlékeztető helyszíneken 1-1 Pokémon csap össze, hogy egy intenzív, többperces ütésváltást követően eldőljön, melyikük is az erősebb. A meccsek két szakaszra oszthatók: az első egy teljesen 3D-s, szabad mozgást lehetővé tevő rész, ahol az akció zöme zajlik. Ha sikerül elegendő ütést, vagy egy kifejezetten erős támadást bevinni, a csata átvált egyfajta 2D módra, amely lényegében egy leszámolás. Itt lehet a legdurvább kombókat előcsalni, és olyan előnyt szerezni, amely eldöntheti az egyes összecsapások sorsát. A két fázis folyamatosan váltogatja egymást, mindegyik teljesen más taktikákat tesz lehetővé.

Bizonyos időközönként még egy kis segítséget nyújtó társ is behívható. Ezek az extra Pokémonok általában egy dologra képesek – közvetlenül megtámadni az ellenfelet, életerőt visszatölteni, vagy a védekezést támogatni – és remekül ki tudják egészíteni az éppen irányított szereplő képességeit. És ha már szereplők: az árkád és a Wii U változatokhoz képest is több, összesen 21 Pokémon szerepel a játékban, amely viszont a világban elérhető, több mint 700 Pokémon számát, vagy bármelyik verekedős játékot nézve is nagyon alacsony szám. Bár irreális elvárás lenne több tucat pokémonos kínálatot várni, és a repertoár azért valamennyire le tudja fedni a létező Pokémon-típusokat, azért érezhető, hogy szűkmarkúan bántak a kínálattal.

POFONOK FÖLDJE

Az viszont bátran kijelenthető, hogy a felvonultatott, alig másfél tucatnyi Pokémon tényleg teljesen egyedi mozdulatokkal rendelkezik, melyeket mind megtanulni nem lesz két perc. A Pokkén Tournamentben a random gombnyomogatás egyszerűen nem vezet sikerre: bár az egyes támadásokat nagyon könnyen elő lehet csalni, az, aki nem veszi figyelembe az ellenfelét, a csata aktuális állását, a lehetséges győzelmi utakat, nos, az nagyon gyorsan az arénán kívül találja magát, legyen szó a kampányról, vagy a tényleges tartalmat és szórakozást nyújtó multiplayer módról. Meg kell találni az ellenfelek gyenge pontjait, az adott helyzethez legjobban passzoló támadást, a védekezés során legnagyobb segítséget nyújtó countereket, vagyis mindent, ami csak egy verekedős játék sava-borsát adja.

A Pokkén Tournament DX az egyik legmélyebb és legkomplexebb verekedős játék nem csupán a Switch kínálatában, hanem az egész műfajban is, de sokszor átesik a ló túloldalára, feleslegesen túlbonyolítva akár alapvető dolgokat is. Ráadásul a DX változat az extra karaktereken túl alig ad valami többlettartalmat az eredetihez képest, így elsősorban azoknak szól, akik kihagyták Wii U-n, vagy az akut switches játékhiány miatt valamivel ki akarják bővíteni a könyvtárukat. ■

INGYEN PRÓBA

Habár a hazai játéktermek – már ahol még léteznek – garantáltan nem fognak Pokkén Tournament kioszkokkal várni, aki csak kicsit is érdeklődik a játék iránt, teljesen ingyen tehet vele egy kört, hiszen az eShopban elérhető a játék demója. Az ízelítőben Pikachu, Empoleon és Charizard küldhető ki a csatatérre, két párnyi támogató Pokémon (Snivy, Lapras, Reshiram, Cresselia) társaságában.

ADATOK

KIADÓ
The Pokémon Company

FEJLESZTŐ
Bandai Namco

ÉRTÉKELÉS

A Pokkén Tournament DX szinte semmit sem változtat az elődjén: ugyanazt a néha feleslegesen komplex, de kétségkívül egyedi élményt adja, mint eredetileg, de így sem tűnik egy maradandó verekedős játéknak.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Innovatív és hű a Pokémon világhoz, kitanulva egész szórakoztató tud lenni.

KONTRA
Feleslegesen túlkomplikált játékmenet, szűkmarkúan mért tartalom.

70%

A NAGY VISSZATÉRÉS
METROID SAMUS RETURNS

[ÍRTA **WILSON**] **NEM JAPÁNOK, MÉGIS JAPÁN SOROZATOKON DOLGOZNAK, RÁADÁSUL A VILÁGON ŐK AZ EGYETLENEK, AKIK A CASTLEVANIA MELLETT A METROIDOT IS KEZELÉSBE VEHETTÉK. A SPANYOL MERCURYSTEAM ISTENI SZERENCSÉJE PEDIG MÁR A HETEDIK ÉVE NEM HAJLANDÓ ELFOGYNI, ÉS NEM TÚLZÁS AZT ÁLLÍTANI, HOGY A LORDS OF SHADOW UTÁN A SAMUS RETURNS A LEGJOBB JÁTÉKUK, AMIT VALAHA ELKÖVETTEK.**

Az elsőt nehéz elfelejteni. Az első biciklizést, az első kézfogást, az első csókot, az első berúgást, az első játékgépet és konzolt. Nekem ez az első a Game Boy volt: nem 1990-ben, az európai debütáláskor, hanem pár évvel később, mikor a használt példányok ára már lement annyira, hogy egy középosztálybeli család is megengedhesse magának azt a gépet, amely tulajdonképpen egy egész iparágat keltett életre, és amely (nem egyedüliként) évtizedekre bebetonozta a köztudatba a nintendózás fogalmát. A Game Boy volt az a gép, amin a Tetris futott; a Game Boy volt az a gép, amely a vasfüggönyből kiszabadult Magyarország konzolos kultúrájának egyik alappillérévé vált, köszönhetően a másodkezes piacnak, ahol elérhető áron cseréltek gazdát a közel- és régmúlt legnagyobb játékai. Sose fogom elfelejteni az angliai családi nyaraláskor beszerzett Jurassic Parkot, az ugyanezen úton elhagyott F-1 Race-t, vagy azt a Mortal Kombatet, ahol a komplex kivégzés-kombinációk megszerzéséhez telefonon lehetett felhívni a Nintendo magyar nyelvű segélykérő vonalát, ahol szó szerint lediktálták a gerinckitépés és a fejlevágás receptjét. És persze nem felejthetem el a Metroid II: Return of Samust, amely megismertetett mind a Metroid-sorozattal, mind azzal az akció-kaland kategóriájú játékmenettel, amely még három évtized múltán is makulátlan, időtlen szórakozást nyújt.

ÚJRA A RÉGI

A Samus Returns ugyanis kottára ugyanazt nyújtja, mint az 1992-es eredeti, csak teljesen modern köntösben. A helyszín ezúttal is az SR388-as bolygó, ahová az univerzum lakott részét igazgató Föderáció azért küldi Samus Arant, a galaxis talán leghírhedtebb fejvadászát, hogy egyszer és mindenkorra elpusztítsa a minden életet veszélyeztető Metroid fajt. A feladat egyszerű, a kivitelezése már korántsem: az SR388 meglehetősen barátságtalan vidék, az összes létező élőlény Samus halálát kívánja, ráadásul a Metroidokat rejtő, labirintusokra emlékeztető barlangrendszer jelentős része elérhetetlen, egészen addig, míg nem sikerül megszerezni a továbbjutás kulcsát rejtő képességet vagy felszerelést.

Ez az örök, időtlen játékmenet tette igazán naggyá az alapjátékot, és ez az, ami miatt a Samus Returns is a 2D-s epizódok egyik legjobbja – mi több, nemcsak a 92-es arzenálból gazdálkodhatunk, de a modern Prime-játékok bizonyos felszereléseivel is. A felfedezést egy minimális cooldownnal rendelkező radarsugárral könnyíthetjük meg, amely egy adott távolságig kirajzolja a falakat a térképre; a mozgást, a mászást drasztikusan megkönnyíti a kapaszkodás lehetősége, mellyel kiszögellésekről lóghatunk, hogy onnan akár lőjünk is; és ha már lövöldözés, Samus végre nemcsak rögzített szögek felé célozhat, hanem szó szerint bármelyik irányba, akár függeszkedés közben is. Ez nem csupán a felfedezés mikéntjét változtatja meg, de alapvetően írja újra a csaták menetét is.

ILYEN EGY TÖKÉLETESEN FELÚJÍTOTT JÁTÉK! AMENNYIBEN A NINTENDO TÖBB KLASSZIKUST IS VISSZAHOZ EZEN A SZINTEN, MÁR MEGÉRI 3DS-T VENNI.

Hiszen harcolni szinte folyamatosan kell, a támadás pedig bármelyik irányból érkezhet, egyszerre akár több ellenfél formájában is. Bár a bolygó minden élőlénye ellenséges, a fauna maga annyira nem gazdag, alig több, mint másfél tucat lényt számlál, a maradékot igazából ezek alternatív változatai (általában más elementállal rendelkezők) teszik ki. A legkeményebb összecsapásokat természetesen a címadó Metroidok nyújtják, akikből több mint 40-et kell legyőzni. Bár a legtöbbjük ugyanazon mozgásrepertoárral próbál eltenni láb alól, képesek átvenni az irányítást más lények felett is, ez pedig néha hajmeresztően izgalmas, esetenként frusztrálóan nehéz bossharcokat szül.

POLIPCSÁPOKAT IDE!

A frusztrációt nem is feltétlenül a támadásaik kitanulása, sokkal inkább az irányítás adja, amely a 3DS összes gombját kihasználja. Külön kell kattintani a rakétákhoz és az alternatív lőszerhez, Samus alakváltásához (most is össze lehet gömbölyödni, így gurulva be a szűk alagutakba), közben pedig nem árt ugrálni, kitérni, függeszkedni. Nem egyszerű, de nem is lehetetlen, egy rendes kontrollerrel azonban sokkal könnyebb, kézre állóbb lenne, mint a 3DS gombjai, főleg egy sok-sok órás, szünet nélküli játék során.

Ez az aprócska gikszer azonban kevés ahhoz, hogy levonjon a Samus Returns értékeiből. Nemcsak remekül működik, de álomszépen is fest – ez az egyik legszebb játék, ami 3DS-re megjelent, kihasználva a lassan 8 éves platformban rejlő erőkapacitást. Samus és a bolygó ellenfelei, helyszínei aprólékosan kidolgozottak, minden területnek teljesen egyedi színvilága és hangulata van, ezt pedig csak megkoronázza az újrakevert és újrakomponált soundtrack. Ilyen egy tökéletes remake; ilyen egy közel tökéletes Metroid-játék! ▣

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
MercurySteam

ÉRTÉKELÉS

A Metroid: Samus Returns aprólékosan kidolgozott, fantasztikusan megkomponált szimfónia, amely méltó emléket állít minden idők egyik legjobb hordozható játékának, és végre egy olyan epizód, amely az elmúlt évek csalódásai után visszahozza a Samus-kalandokba vetett hitet!

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Csodásan fest, irgalmatlanul hangulatos, a vérfrissítés és a rengeteg módosítás mindegyike alázatos és egymáshoz passzoló.

KONTRA

A 3DS kényelmetlen felépítése miatt az irányítás sokszor frusztráló és fárasztó; ellenfélből is lehetne többfajta.

90%

JÖN A (KACAT)GÓLEM

KNACK II

[ÍRTA **MCMACKO**] **A Knack első része jött, látott és... sajnos nem mindenkit győzött meg. Generációváltóként elsöprő ünnepet illett volna rendeznie, de erről a lehetőségről végül lemaradt. A folytatás most négy év után próbálja kijavítani az előd hibáit. Vajon sikerül neki?**

Nem lehet elmenni a tény mellett, hogy sokan a Knack első részével ugrottunk fejest a PS4 által uralt konzolgenerációba. Mark Cerny – a PS4 apukája – a Knackkel demózta annak idején az új hardvert, a CGI mesevilág pedig soha nem tűnt ennyire közelinek, ennyire kézzel foghatónak. Persze a lelkesedés a megjelenéssel hamar alábbhagyott. Oké, a Knack nem volt egy gyenge játék, sőt az ötletei nagyon is a helyén voltak. De a látványt és a fokozatosan építhető főhőst hamar háttérbe szorította a frusztráló nehézség, és a hamar sivatagi szárazságúra porosodó összbenyomás.

A Knack 2 jópofa játék, ami az első részhez képest fejlődést mutat, de még így sem nevezhető kiemelkedő platformernek.

FOLYTASSA, KACATKIRÁLY!

Szerencsére a folytatásnak lehetősége nyílt kiköszörülnie ezeket a csorbákat, pláne, hogy a készítők nem is siették el a dolgokat. Majd négy év telt el az első rész megjelenése óta, így bőven volt lehetőség fejlesztésre és polírozásra. A Knack 2-nek kifejezetten jót is tett az első epizóddal nyert fejlesztői tapasztalat. A játékmenet könnyen guruló mivolta, ha lehet, még olajozottabb lett a folytatásban. A pályák ritmusa és hosszúsága „pont jó", nagyon ritkán érezzük azt, hogy egyes szakaszok hosszabbak lennének a kelleténél. A gameplay-újdonságok tekintetében sincs gond. Relikviaenergia gyűjtögetésével egy skill-fán járhatjuk be a fejlődés lehetőségét. Knack harcmodorát új mozdulatokkal, friss támadásokkal tarkíthatjuk. Az újrajátszhatóság a világtérkép, a gyűjtögetnivalók és extra kihívások miatt fokozódott. Végül, de nem utolsósorban, friss ellenfeleket és egész ötletes pályaterveket is kapunk a hosszú várakozásért cserébe. Az előd méretes nehézség-tüskéit is megnyirbálták, bár még mindig akad olyan terem vagy leágazás, ahol – ha nem figyelünk – Dark Souls módjára pofozzák le két másodperc alatt a Napkő-pajzsunkat, vagy a kacatmennyiségben mért életerőnket. Apropó, kacatok! Knack továbbra is ősi kockákból, piramisokból és gömböcökből építi fel testét, ami minden fejezethez ad egy kis fűszert. Nem újdonság ez, de az egyre nagyobb, egyre brutálisabb támadásokkal bíró hős (kiegészülve az elementális adalékokkal) olyan jutalomérzetet nyújt, ami kezünkhöz tapasztja a kontrollert, amíg az adott szakasz végére nem érünk.

MÉG MINDIG VAN HOVÁ FEJLŐDNI

Persze ezektől még nem lesz csúcs akció-platformer a Knack kettes epizódja. A suta történetet most is lenyomja bármelyik Kacsamesék epizód a nyolcvanas évek végéről. Kalandor hőseink egy letűntnek hitt goblin fajjal és azok fejlett technológiájával akasztják össze a bajuszt – de sajnos a bájosan mamlasz Knacken kívül kevés a szerethető, befogadható karakter. A látvány is fejlődött, de mérsékelt mértékben. Már az első rész is tudott roppant látványos lenni, ez pedig a folytatásra is igaz. Ám azzal nehezen tudunk mit kezdeni, hogy egyes jeleneteknél még a PS4 Pro+UHD tévé kombináció sem maszkolja el a butuska karakterdesignt, és az olykor bődületesen szimpla háttérelemeket. A zenei körítés nem rossz, a szinkronhangok és az egysoros beszólások hozzák a matiné-feelinget, így a játék ezen részével szemben nem is nagyon lehet komolyabb kifogásunk.

ŐSI ERŐ

Száraz technikai oldalról is érdemes persze górcső alá venni a játékot, már csak azért is, mert PS4 Prón kifejezetten éles összképet tud nyújtani a motor. A profi játékállomáson magasabb felbontású árnyékokat, kicsit finomabb fényhatásokat, jobb anizotropikus szűrést (tudjátok, amitől távolabb is éles marad a talaj textúrája) és HDR támogatást kapunk. Ja, és ez semmi ahhoz képest, hogy 1800p-ben fut a játék, amelyet egy sima Full HD televízió mellett is kihasználhatunk, révén egyfajta túl-mintavételezést alkalmaz ilyenkor a program. Persze ha a grafikai adalékokkal nem óhajtunk élni, akkor egy jó kis FPS-ugrást tapasztalunk majd a Pro-módból visszaváltva, hiszen a fix 30 értékről a hatvanas számláló felé ugrik a mutató. Természetesen akkor, és csak akkor, ha PS4 Prón játszunk.

Nem lett rossz folytatás a Knack második része, de még mindig van hely izgalmasabbá, valamint szebbé-jobbá tenni a játékot egy esetleges trilógiazáró epizódra. A helyi kooperatív mód most is ütőképes plusz, ráadásul a műfaj is ritkán látott madár mostanában, úgyhogy ne riasszon el a kicsikét szigorúbb pontozás. Ha van affinitásod az ilyesmi kalandokra, bátran vágj bele a meglepően olcsón mért Knack 2-be.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
SIE JAPAN

ÉRTÉKELÉS

Korrekt folytatás, de még mindig van tér a fejlődésre.

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

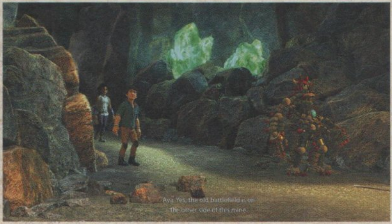
Sokat fejlődött az elődjéhez képest. PS4 Prón extra látvánnyal kecsegtet.

KONTRA

Még most is olykor száraz és kicsit melós a játékmenet.

75%

Még hogy nem illik a kukában turkálni! Gólemünk egész jól elvan a magára aggatott törmelékkel.



MOST MÁR TÉNYLEG MINDEN EGYBEN

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy

[ÍRTA BATE] A Naruto: Ultimate Ninja Storm sorozat története még 2008-ban kezdődött, majd tavaly februárban ért véget a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 című játékkal. Legalábbis papíron, hiszen most megérkezett az „örökség", ami egybe csomagolva ad át mindent az elmúlt kilenc évből.

Gyorsan essünk is túl a legfontosabb részleteken! A Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy megvásárlásával összesen négy játékot kapunk: a Naruto Ultimate Ninja Stormot, a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2-t, a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Full Burstöt és a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 Road to Borutót. Az első három rész a „felturbózott", HD-változat, ami korábban kapható volt Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Trilogy néven, és emellé jár a negyedik rész kibővített változata. A csomag nemcsak az alapjátékokat tartalmazza, hanem az összes melléjük kiadott kiegészítőt is, szóval a Legacy megvásárlásával lényegében egy igazi Definitive Editiont kapunk.

A kérdés persze az, hogy ez a csomag kinek szól, és erre nem könnyű választ adni, hiszen a Legacy lényegében nem tartalmaz semmi olyasmit, ami ne jelent volna már meg korábban. Így a rajongók kiesnek, szóval maradnak azok, akiknek eddig kimaradt a híres mangán és animén alapuló verekedős/kalandjátékos/felfedezős széria. Innentől pedig valószínűleg már csak az én oldalamat furdalja a kíváncsiság, hogy akit korábban nem érdekelt a széria, az vajon miért pont most kapna kedvet hozzá?

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Level-5

ÉRTÉKELÉS

Ha most döbbentél rá, hogy végig akarod verekedni Naruto (és fia) történetét, akkor keresve sem találhatnál ennél jobb vételt.

PRO

Egyetlen kiadásban meglehet a Naruto Ultimate Ninja Storm-sorozat összes része.

KONTRA

Valódi pluszt nem kapunk, csak korábban már kiadott termékeket csomagolt egybe a kiadó.

75%

Mivel erre választ biztos nem kapok, foglalkozzunk kicsit a csomag erényeivel. Azt talán nem kell külön ecsetelni, hogy 18 000 forintért négy program nem olyan rossz üzlet, és a Legacy nemcsak azért lehet érdekes az új játékosoknak, mert egyben kapják meg a teljes szériát, de azért is, mert így rövid időn belül lehetnek tanúi annak, hogy miként változott meg a sorozat közel egy évtized alatt – és itt nemcsak a folyamatosan fejlődő, egyre látványosabbá váló összecsapásokra gondolok, hanem a bunyót kiegészítő felfedezős/kalandozós részekre is.

Ami annyira nem pozitív, hogy a grafika nem túl jelentős tupírozásán kívül a korábbi részek nem sok fejlődésen mentek át (magyarul mai szemmel már elég karcosnak tűnnek), ráadásul nem vagyunk híján technikai problémáknak sem: a képfrissítés az előző generációról portolt Trilogy esetében egyáltalán nem stabil, és az első három rész olykor-olykor képes akár beszaggatásokkal is „szórakoztatni" a harcra vágyó játékosokat.

A Legacy-nak tehát van egy elég erős rókabőr szaga, hiszen sem a kiadó, sem a fejlesztők nem erőltették meg magukat, lényegében egy csomagba pakoltak két, korábban kiadott terméket. Éppen ezért tényleg csak azoknak ajánlanám ezt a kiszerelést, akik most akarják pótolni a Naruto-univerzumot, ugyanis ár/érték arányban leginkább nekik érheti meg beruházni erre, az egyébként meglehetősen sok szabadidőt felemésztő csomagra.

FUSSUNK NEKI HARMADSZOR IS

Resident Evil: Revelations

[ÍRTA BATE] A Resident Evil: Revelations karrierje eredetileg 2012 elején kezdődött, és az a helyzet, hogy öt és fél évvel a premier után még mindig nem akar véget érni, hiszen az eredetileg kézikonzolra szánt epizód most megkapta a második feldolgozását is.

A Resident Evil: Revelations 2012 januárjában látta meg a napvilágot a Nintendo hallatlanul népszerű kézikonzoljára, a 3DS-re, egy olyan sztorival, ami a Resident Evil negyedik és ötödik számozott része közé repítette a játékost. Főszereplőink Jill Valentine és Parker Luciani, akiket a BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) küld az eltűnt Chris Redfield és Jessica Sherawat nyomába. A Revelations lényegében a RE-széria Úszó erődje (Steven Seagal nélkül), hiszen a helyszín a Földközi tengeren hánykolódó Queen Zenobia, egy hatalmas szellemhajó, ahol természetesen meglehetősen szokatlan dolgok történnek.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

ÉRTÉKELÉS

Nincs itt semmi forradalmi, viszont egy teljesen korrekt portot kapunk egészen baráti áron.

PRO

Még 55 colos tévén sem néz ki rosszul a játék, tartalom szempontjából pedig sosem volt gond a Revelations-szel.

KONTRA

Azért látszik, hogy ez a játék eredetileg 3DS-ről jött, nemcsak grafikában, de néha az irányításban is.

80%

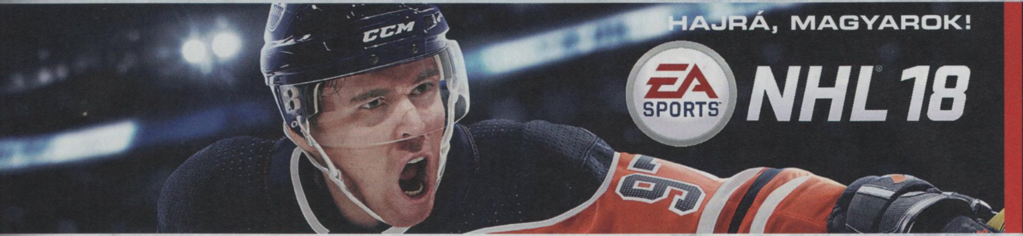
A klasszikus Resident Evil-játékmenetet biztosító kézikonzolos rész a maga idejében kifejezetten jó értékeléseket kapott, készült hozzá egy folytatás is minden létező platformra (kivéve a 3DS-t), a Capcom azonban nem érte be ennyivel. 2013-ban kiadták a játék HD változatát az előző generáció konzoljaira és PC-re is, augusztus végén pedig megérkezett a PS4-es és Xbox One-os verzió, és a Nintendo Switch tulajdonosoknak sem kell aggódniuk, hiszen novemberben ők is megkapják a maguk változatát.

Mi a PS4-es verziót teszteltük, méghozzá egy Prón, de a játékról sok újdonságot már nem lehet mondani. Az egyetlen sosem látott elem a The Ghost Ship: Chaos szakasz, ami az egyjátékos rész végigjátszása után megnyíló Raid (kvázi kooperatív) módban található. Minden más maradt a régiben. Leszámítva a grafikát, amit a Capcomnál azért igyekeztek az erősebb gépekhez igazítani. A végeredmény csodásnak ugyan nem nevezhető, viszont, ha egy kézikonzolos program portjaként nézzük, akkor elmondható, hogy a japánok kiváló munkát végeztek. A fontosabb szereplők karaktermodelljei egész jól festenek, a textúrák felbontása rendben van, és a teljesen értelmetlen szabású kommandós ruhákból kibuggyanó keblek is kellően teltek és szép íveket zárnak be.

Ami nem sikerült tökéletesre, az az irányítás, hiszen nem lehet 360 fokban körbe nézni (ez főleg akkor zavaró, ha lefelé koncentrálunk), illetve lehetett volna csiszolni a szörnyeken is. Nemcsak a kidolgozásuk középszerű, de a mozgásuk is megmosolyogtató.

Mondjuk nevetgélni nem nagyon lesz időnk, mert a Revelations a nehézséget illetően a sorozat első részeit idézi, már Normal fokozaton is képes megizzasztani, ráadásul mindezt nem kevesebb, mint nyolc órán keresztül.

Utóbbi adat nem rossz 16 euróért, ráadásul ebben még nincs benne a Raid módban töltött idő, szóval, ha valakinek eddig kimaradt a Revelations, de van PS4-e vagy Xbox One-ja, annak ez a Resi simán jó választás lehet, főleg ha szereti a korai részeket idéző oldschool játékmenetet.



HAJRÁ, MAGYAROK!
EA SPORTS NHL 18

[ÍRTA BÜJTI] Első ránézésre azt gondolhatnánk, semmit nem változott az EA évente visszatérő szériája, ám a virtuális korongütögetés idei megjelenése a látszat ellenére is képes felmutatni izgalmasnak mondható extra tartalmakat, sőt végre egy hazai csapatot is. Mi ez, ha nem forradalom?

Meglehetősen nehéz lehet a minden egyes esztendőben új epizóddal jelentkező sorozatok istápolása, elvégre rendre ki kell találni valami újdonságot. Mert ugye az nem elég, ha a szezonnak megfelelően sikerül szerepeltetni a csapatokat, játékosokat, helyszíneket, időpontokat (versenyjáték esetén a gyártókat), bizony mindenki elvár némi pluszt azért, ha újra és újra teljes áron kell megvásárolni az aktuális produkciót. És itt el is érkeznénk a modell igazi nagy betegségéhez, elvégre pár éven át bőven elég lenne egy-egy éves bővítéssel (negyede összegért) kitoldani a már meglévő szoftvert, de ez persze nem hozna elég bevételt, amíg pedig mondjuk, a FIFA minden esztendőben rekordokat döntöget, felesleges is erről beszélnünk. Visszatérve az eredeti nyomvonalhoz: emiatt aztán az EA mindent megtesz a siker érdekében – időnként motorcsere, új játékmódok, karrier sztorival, érzelmek és fizikai változások... csak néhány címszó úgy 2013-ig visszanézve. Persze az NHL valahogy mindig mostohább körülmények között volt számon tartva, PC-re például idén sem jelent meg, ettől függetlenül az aktuális konzolos változattal 2018-ig remekül elüthetjük az időt. És a korongot.

MINDENT BEVETVE

Motorcsere itt ezúttal sincs, szokás szerint az Ignite fut a háttérben, ezzel ugyan nem a lehető legrealisztikusabb és leglátványosabb körítést nyújtva (mondom, mostoha körülmények), de azért szép pillanatokat hozva a rajongóknak. A meccsek alatt pedig, ahogyan megszokhattuk, a közvetítést az NBC csatorna szolgáltatja a veteránokkal, meglehetősen profi módon. Ezúttal a fejlesztők leginkább a tartalomra feküdtek rá, elérve azt, hogy a játékos, aki megvette a programot, egy percig se unatkozzon, a játék szavatosságát kitoldva szinte a végtelenségig. Ehhez egyébként több mint tíz opció áll rendelkezésre, amik közül a legtöbb visszatérő elem. Ennek hála újra itt van a Hockey Ultimate Team, hogy kártyacsomagokkal és kedvünknek megfelelően állítsuk össze az álomcsapatunkat (meg persze pénztárcánk súlya szerint – pár száz forintot és 30 000-et egyaránt elkölthetünk), és ez csak a jéghegy csúcsa.

Gebbbe egyik kedvence (lásd a 2016/10-es Gurut), a Draft is újra a porondra lépett – ennél véletlenszerűen kap a felhasználó klasszikus és kortárs játékosokat, majd velük kell boldogulnia, mellette pedig ott a Franchise elnevezésű mód is, ami leginkább a menedzselésről és imázsépítésről szól. Mindent megtervezhetsz, mindent testre szabhatsz, kezdve az arénától egészen a ruházatig, kiegészítőkig, hangtechnikáig. Már ezekkel az opciókkal is hónapokat lehet elütni, nem beszélve a gyakorlásról, az online megmérettetésről, netán a szimpla karrierről, de érkezett egy igazán üdítő színfolt is a palettára, ami a Threes névre hallgat.

Nem, ez nem egy szójáték, aminél entekkel lehet hokizni (egyébként milyen jópofa lenne, ha még az EA-nél volna a licenc), hanem egy kis visszakacsintás a műfaj hőskorára, az arcade-esebb hozzáállásra, a gyors és adrenalinbombaként funkcionáló sportjátékok jelenlétére. A Threes ugyanis ténylegesen hármakról szól, méghozzá kontrollert ragadó játékosonként (vagy éppen az MI részéről) ennyi résztvevőről. Kisebb a pálya, gyorsabb és látványosabb az akció, folyamatos a pörgés, egy másodpercre sincs megállás. Igazából ez is egy olyan opció, amire durván rá lehet kattanni, egészen egyszerűen nehéz abbahagyni a lökdösődést és ütögetést. Főleg hazai színekben...

FINOMHANGOLÁS

Egyértelmű, hogy az NHL 18 inkább csak a tökéletesítgetésről szól, meg arról, hogyan lehet kihúzni még egy esztendőt komolyabb változtatások nélkül, de ez a cél nagyjából sikeresen teljesítve is lett. A lehetőségek tárháza bődületes, a Threes remek lett, tényleg nagyon izgalmas mód, sőt mi magyarok külön kis ajándékot kaptunk, elvégre az Erste Bank Eishockey Ligának hála a széria története során először hazai csapat is bejutott a felhozatalba. A Fehérvár AV19 kis lépés az emberiségnek, de annál nagyobb nekünk, nevekkel és minden ismertetőjellel, hogy aztán a világ meghódítása legyen a cél hazai színekben. Egyébként minden a régi, motorváltás ugye nem történt, megmaradtak a fura anomáliák is (itt-ott szaggatott mozgás, változó MI és a többi), a játékmódok sorának bővítése meg csak ideig-óráig tartja még a lelkesedést a vásárlókban. Tehát ez idén még elment, nekünk különösen kedves, de jövőre már lépni kell egy új irányba (mondjuk a Frostbite és a PC felé), mert nem nézzük el az állandóságot.

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

FEJLESZTŐ
EA Canada

ÉRTÉKELÉS

Szép, de nem kiemelkedő látványvilágú sportjáték, ami borzalmas mennyiségű játékórát biztosít, ráadásul végre magyar csapattal is. Viszont kevés az igazi újítás.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Fehérvár AV19, Threes játékmód az arcade-esebb stílus kedvelőinek, lehetőségek minden mennyiségben.

KONTRA

Még mindig az Ignite, még mindig fura mozgásokkal, persze PC-re továbbra sem elérhető módon.

70%

ÚJGENERÁCIÓS NYOMOZÓ

Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy

[ÍRTA **WILSON**] Új főszereplőnek adja át a keménykalapos nyomozó szerepét a Level-5: fordulóponthoz érkezett az egy évtizedes Layton-széria, de ennél lehet, hogy méltóbban is megünnepelhette volna születésnapját.

Ha pár évvel ezelőtt valaki azt mondja, hogy egy Nintendo-játék először mobiltelefonra, és nem a gyár saját hardverére jelenik meg, egész biztos súlyos kórt mutatott volna ki a diagnózis, de ha belegondolunk, hogy a Wii példátlan sikerére és a Switch felfoghatatlanul erős startjára is kevesen mertek volna nagyobb pénzt rakni, akkor láthatjuk, hogy a Nintendo esetében bármi megtörténhet. Így az is, hogy a Nintendo DS sikerének megalapozásában annak idején oszlopos szerepet vállaló Professor Layton-sorozat úgy lép át a tizedik esztendejébe, hogy nemcsak főhőst cserél, de platformot is, hiszen a cím hosszúságában is rekordot beállító Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy eredetileg iOS-re és Androidra érkezett, míg az igazi otthonát, a 3DS-t csak kora ősszel érte el.

Az új fejezet viszont nemcsak a megjelenésében, de a tartalmában is újít, hiszen főszereplője nem Layton professzor, hanem a lánya, a csinos és talpraesett, de még tapasztalatlan Katrielle Layton, társa pedig nem egy lelkes kiskölyök, hanem egy beszélő kutya, és egy túlbuzgó asszisztens. A korábbi részekkel ellentétben ezúttal nincs nagy, átívelő történet sem, az egyes fejezetek mindegyike egy önálló ügyet képvisel (bár az utolsó fejezetre megpróbálják keretbe foglalni az addigi történéseket).

Hiába azonban az újabb és újabb rejtélyek, a helyszín, London és a megismerhető karakterek tulajdonképpen sosem változnak, és a sorozat ismerőseinek mondani sem kell, hogy mindegyik figura kissé bárgyú, furcsa, de szerethető. Ráadásul meseszépen néznek ki, mivel már nem szimpla 2D-s rajzolt ábrák, hanem rendesen kidolgozott, 3D-s karakterek, sokkal jobban igazodva az ezúttal is gyönyörűen kidolgozott, animéket idéző, teljesen szinkronizált átvezető videókhoz. Bár ha a japán szinkron opció lenne, egész biztos sokan választanák a még mindig eléggé alsó-középkategóriás angol hangok helyett... A tudatos aprólékosság, az odafigyelés a játék szívét és lelkét jelentő feladványokról már sajnos nem mondható el. A szabályok zöme pongyolán megfogalmazott, nehezen értelmezhető, maguk a logikai feladványok pedig sok esetben vagy teljesen értelmetlenek, vagy feleslegesen túlbonyolítottak. Ez önmagában nem újdonság, a múltban is sokszor előfordult már, de nem ekkora arányban. Az új fejezet így nem hozott forradalmat, csak tett pár bátortalan lépést előre, és ennél többet hátra – Layton professzor erre azért nem lenne maradéktalanul büszke!

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Level-5**

ÉRTÉKELÉS

Az új Layton-epizód nem Layton hiánya miatt gyenge, hanem mert pont a lényeg veszett ki belőle: a feladványokra való rácsodálkozás.

PRO

Időtlen Layton-hangulat, álomszép tálalás.

KONTRA

Gyenge feladványok, szedett-vetett történet.

70%

PÉNZNYOMÓ MÉDIUM

Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters

[ÍRTA **WILSON**] Míg hazájában már hónapok óta a harmadik felvonás tartja lázban a sorozat rajongóit, addig mi egy szimpla újrakiadásnak is örülhetünk, még úgy is, hogy az alapjáték azért messze elmaradt az elvárásoktól.

Három évtized alatt a veterán európai játékosok már hozzászokhattak ahhoz, hogy a Japánból érkező játékokra bizony várni kell, még úgy is, ha az elmúlt évek során azért minden nagyobb kiadó komoly lépéseket tett azért, hogy megszűnjön az egykori PAL - J-NTSC szakadék. Teszik mindezt a régiókorlátok eltörlésével, a fordítások felpörgetésével, vagy rögtön egy globális megjelenéssel, így már csak főleg az emlékekben él a PlayStation 2 életének végéig tartó, esetenként többéves várakozás... kivéve, ha a Level-5-ről van szó, akik garázsstúdióból médiabirodalmat hoztak létre hazájukban, de nyugati sikerüket csak nagyon lassan, nagyon komótosan voltak hajlandók megalapozni, és nem építeni, hiszen a folyamat még mindig zajlik. Így eshetett meg az, hogy az eredetileg 2014-es Yo-Kai Watch 2 csak idén áprilisban ért el az öreg kontinensre, és hasonlóan sok időt kellett várni annak bővített változatára.

A Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters ugyanis nem árul zsákbamacskát, hiszen már a címet látva is egyértelmű, hogy itt azért nem egy teljesen új dologról, vagy valami komoly folytatásról van szó, hanem egyfajta újrakeverésről. Áprilisban két változat is a boltokba került az alapjátékból: ezek között az eltérés minimális volt, pontosan annyi, mint bármelyik Pokémon esetében – azaz bizonyos lények csak az egyik kiadásban szerepeltek.

A Psychic Specters tulajdonképpen a kettő fúziója – benne van minden, ami csak a Fleshy Soulsban és a Bony Spiritsben szerepelt, így a verziók közti szakadék megszűnt, és ezt még extra tartalommal is sikerült megfejelni. Ebből a legérdekesebb egyértelműen a Wicked Yo-kai-okkal való lepaktálás, hiszen ezek a lények eddig ellenségek voltak, de kellő erőfeszítéssel most már a saját csapatot is erősíthetik. Lesz is velük teendő bőven, a 12 új küldetés mellé egy teljesen új helyszín is befért,

sőt, még egy különleges dungeon is, ahol a Bony Spirits, vagy a Fleshly Souls mentéssel rendelkezők különleges bossokkal is összemérhetik a tudásukat. Maga a játékmenet, és így annak hibái azonban nem kaptak átdolgozást, így a feleslegesen elnyújtott közlekedés, az első rész szinte teljes egészében újrahasznosított tartalma továbbra is sok bosszúságot okozhat, amit csak tetéznek az alkalmanként kifejezetten frusztrálóvá váló csaták, különösen a legnagyobb kihívást jelentő bossok esetében. Akik tavasszal kihagyták az alapjátékot, mindenképp ezt a kiadást válasszák, hiszen ez nyújtja a legteljesebb Yo-Kai Watch 2 élményt – annak minden hibájával, és számtalan pozitívumával együtt.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Level-5**

ÉRTÉKELÉS

Gazdagabb, jobb újrakiadás, mint amit megszokhattunk, hiszen minden benne van, ami korábban megjelent, és még extra tartalom is jár hozzá - az eredeti hibákat azonban csak a harmadik rész fogja orvosolni.

PRO

Még mindig gyönyörű, nagyon hangulatos, és piszkosul hosszú.

KONTRA

Az alapjáték lassúsága és az újrafelhasznált tartalma itt is jelen van.

72%

Middle-earth: Shadow of War

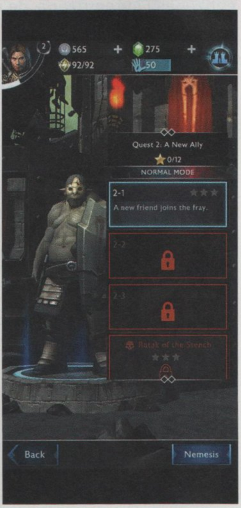
[ÍRTA **CHOCHO**] **Orkokat szeletelni mindig jó móka, különösen, ha nem kell érte fizetni. Ezért is örültünk meg annyira, amikor a Warner hipp-hopp megjelentette saját akció-szerepjátékát kézieszközökre is.**

■ **Kiadó:** Warner Bros. Interactive ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2hMqaZx ■ **Megjelenés:** 2017.09.26. ■ **Ár:** ingyenes

Talán meglepő lehet, de a 40. oldalon tesztelt Middle-earth: Shadow of Warnak már jóval a megjelenése előtt érkezett egy mobilos kistestvére, amivel a kiadó célja a nyilvánvaló mikrotranzakciós pénzszerzésen túl a konzolokra és PC-re érkező AAA-alkotáshoz való kedvcsinálás volt. Nos, be kell valljam, sikerült a mutatvány, mert az Androidora és iOS-re készült Shadow of War jópofa játék lett, amellyel minden fejfájás nélkül el lehet tölteni pár kósza órát. A sztori nagy vonalakban a lemezes verziót követi, avagy Talion és Celebrimbor a Banyapók küldetéseit teljesíti, miközben a játékos XP-t, pénzt, és megannyi szokásos mobiljátékos extrát gyűjtöget. Nem is ez az érdekes a Shadow of Warban, hanem maga a játékmenet, ugyanis az alkotók a nagytestvér Nemezis rendszerét is sikerrel implementálták a mobilváltozatba. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a meglehetősen hosszú kampány során minden helyszínen le kell gyaknunk a helyi főnök embereit, akarom mondani orkjait, majd amikor már elég tökösnek számítunk, kiáll velünk a boss is, hogy őt is legyűrve eldöntsük, kivégezzük-e, vagy inkább a magunk szolgálatába állítjuk.

Maguk a harcok egyébként hivatalosan valósidejűek, a gyakorlatban viszont körönként megy a csapkodás, és az nyer, akinek több lehetősége volt – a taktikai mélység kimerül a csapattagjaink helyzetgetésében, illetve a különleges képességeik elsütésében. Mivel a pályák lineáris folyosók, ezért kényelmesen, egy kézzel is lehet játszani a programmal, ami mellesleg nem is néz ki rosszul. A teljesítmény viszont nem a legjobb, az S8-on gyakran szaggat a játék, mintha csak töltene valamit a háttérben – ennek ellenére az átvezetők (amelyek egyébként a lemezes változatból lettek kiollózva) röccenésmentesen kerülnek lejátszásra. A Shadow of War mobilváltozata kellemes játék, amely ugyan nem hibátlan, de a küldetését így is teljesíti: meghozza az ember kedvét a PC-s orkvadászathoz.

75%



Modern Combat Versus

[ÍRTA **CHOCHO**] **A lövöldözős játékok sokáig a PC sajátjai voltak, majd jöttek a konzolos shooterek, végül pedig a mobilosok. Most pedig ott tartunk, hogy esportot akarnak faragni belőlük...**

■ **Kiadó:** Gameloft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2xNAx5N ■ **Megjelenés:** 2017.09.29. ■ **Ár:** ingyenes

Mobilon FPS-t játszani szentségtörés, mégis sokan élvezik a dolgot; mással legalábbis nehéz magyarázni a stílus okoseszközös népszerűségét. A legnagyobb titán a Modern Combat-sorozat, aminek címe nyilvánvaló nyúlás a Call of Duty: Modern Warfare-szériától – ugyanakkor, míg utóbbi a múlté, a Modern Combat csak hízik és hízik. Most épp egy esportra (sic!) kihegyezett mellékág érkezett hozzá, az elmés alcímű Versus, ami természetesen korunk sci-fi CoD-jait koppintja, mondhatni a kaptafánál maradva. Free-to-play játékról lévén szó az 1,3 gigás kód lecsorgása után egy területfoglalós, csapatalapú lövöldébe csöppenünk, amiben az oktatómód teljesítése után multiban és magunkban is akciózhatunk, hogy újabb és újabb ügynököket oldjunk fel. Így hívja a játék a karakterosztályokat, amik más-más képességekkel rendelkeznek, és elméletben egymástól eltérő célokat szolgálnak, noha a gyakorlatban inkább csak lőni fogunk az összessel, ahogy a csövön kifér. Az alap koncepció egyébként az Overwatchra hajaz, hőseink még ultikkal is rendelkeznek, de tapasztalataim szerint a közösség nem nagyon foglalkozik ezek ésszerű ellövésével.

Ez így leírva nem tűnik vészesnek, és végső soron működik is a dolog. Még a mobilos shooterek rákfenéjének tartott irányítással sincs nagy gond. Az érintőképernyő bal szélén a katona mozgását, a jobb oldalon pedig a célkeresztet irányíthatjuk. Célzássegítés nincs, van viszont automata tűz, avagy ha rajta tartjuk a fegyvert az ellenfélen, emberünk folyamatosan eregeti a lőszert (ez egyébként kikapcsolható, noha a lövés gombra tenyerelni még több koncentrációt igényel). Még be is zoomolhatunk, ha kétszer a képernyőre koppintunk. A grafika egyébként nagyon pofás, a zene és a hangok szintén rendben vannak, a játék viszont nem valami stabil, többször lefagyott, kidobott, vagy ami a legidegesítőbb, nem mentette el a meccseredményemet. Ja és persze szaggatott; a korábbi Modern Combateknek is elkélt a kakaó, de itt mintha nem volna végleges a motor, teljesen kiszámíthatatlanuk hullámzik a teljesítmény. Összességében véve el lehet lövöldözni a Versusszal, de hogy ez lenne az esport jövője, azt erősen kétlem. Főleg mert az egész játék a ládákra fókuszál: vagy veszel ládát, és fejlődsz, vagy vársz, hogy „teremjenek", addig azonban felesleges játszani, mert az nem gyorsítja a folyamatot.

65%

A játékokat Samsung Galaxy S8 készülékkel teszteltük

Gear.Club

[ÍRTA CHOCHO] **A Gear.Club Unlimited közelsége miatt úgy gondoltuk, érdemes szót ejteni a Nintendo Switch autóversenyének gyökereiről, amik bizony a mobiljátékokig érnek.**

Kiadó: Eden Games **Platform:** Android, iOS
Link: http://bit.ly/2xXFbOj **Megjelenés:** 2016.10.20.
Ár: ingyenes

A Gear.Club cirka egy éve jelent meg, és mint ilyen, kakukktojás a rovatban, de ahogy a bevezetőben is írtam, a Switch miatt érdemes foglalkozni vele, utóbbi masina ugyanis ennek a programnak a feltuningolt változatát kapja meg nemsokára, mint teljes értékű alkotást – ez lesz a Gear.Club Unlimited. Bár ez nem tűnik valami szimpatikus lépésnek a kiadó Eden Games, valamint a projekt mögött álló Nintendo részéről, tudni kell, hogy előbbi cég már letette névjegyét a témában, emlékezzünk csak a címükben hasonló Test Drive Unlimited-játékokra. És hogy mi a Gear.Club? Egy mobilos TDU, ha úgy tetszik; adott egy csodálatos, trópusi környezet, rengeteg gyönyörű, licencelt autó, egy kidolgozott karriermód, és arcade-jellegű, de a mobilos környezethez képest meglepően élvezetes vezetési modell. A mikrotranzakciók ugyan a Gear.Clubot is megfertőzték, de szemben a konkurens Real Racinggel, korántsem olyan hangsúlyosak: ha türelmesen megvárjuk a fejlesztések időkeretét, ingyen is tudunk haladni az egyébként igencsak tartalmas játékban. Ehhez társul egy remekül optimalizált motor és a szép grafika, na meg a karriermód mélysége, elvégre nemcsak versenyezhetünk, hanem a garázsunk személyzetének küldetéseinek teljesítésével is fokozhatjuk a kihívást, na meg a végső XP mennyiségét. A Gear.Club miatt még egy Switch beszerzésén is elgondolkodtam, bátran tegyetek hát vele egy próbát!

85%

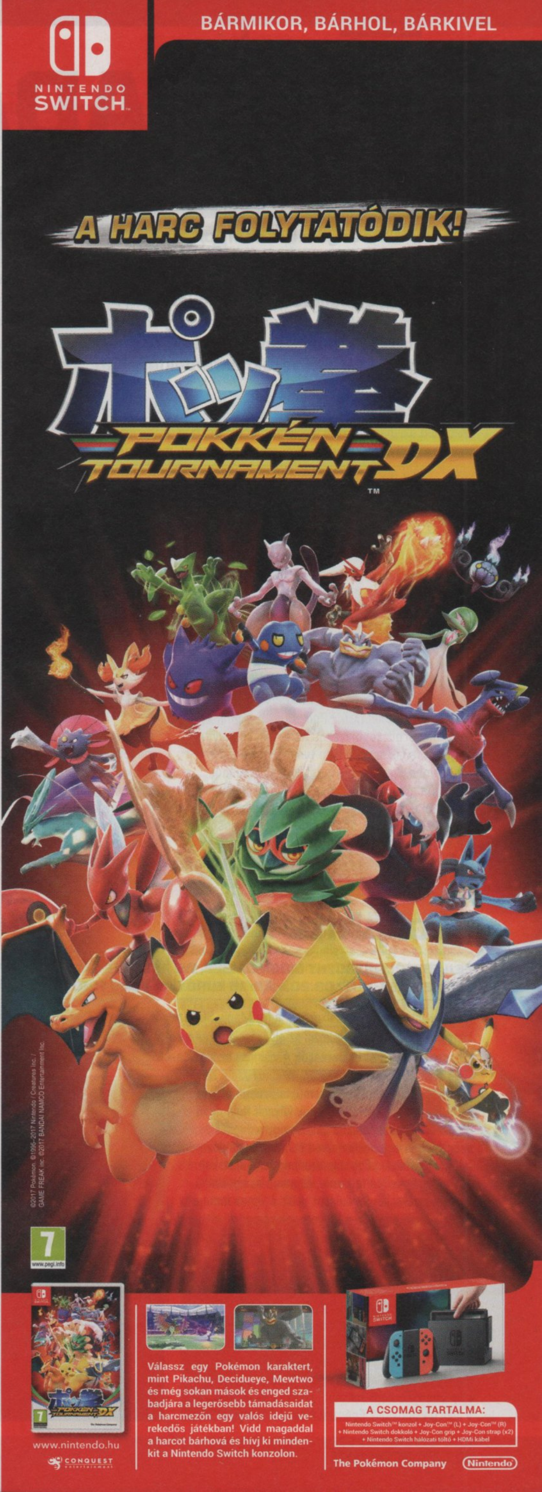
Pindúr Pandúrok: Story Maker

[ÍRTA CHOCHO] **A mobiljátékokban pont az a szép, hogy hordozható és könnyen hozzáférhető mivoltuk miatt nagyon sokfélék lehetnek. Még az olyan furcsaságok is elférnek ebben a kategóriában, mint amilyen a Pindúr Pandúrok: Story Maker.**

Kiadó: Cartoon Network **Platform:** Android, iOS
Link: http://bit.ly/2yncM5a **Megjelenés:** 2017.09.20.
Ár: Ingyenes

A magyar cím sajnos kissé csalóka, a játék ugyanis angol nyelvű, bár szerencsére elsősorban vizuálisan kommunikál a játékossal, avagy nem kell hosszasan olvasni, mit kell csinálni benne, elég megnézni a rövid és lényegre törő oktatóanimációkat. A játék célja, hogy elkészítsük saját Pindúr Pandúr történeteinket. Kiválasztjuk a hátteret, a szereplőket, megadjuk, milyen arcot vágjanak, majd mozgatjuk őket, sőt akár hangot is adunk nekik. Az egészet felvesszük, és ha tetszik, újranézzük, megosztjuk, vagy csak szimplán sokkoljuk vele az ismerősöket – képzelhetitek, Böjti milyen fejet vágott, amikor megmutattam neki a „PC Guru izgalmas leadása" című filmecskét, amiben Csuporkaként zaklattam szegény Puszedli formájában rettegő Christ a leadandó cikkeivel – na, igen… könnyen elszáll az ember fantáziája, ha efféle appokkal találkozik. Alapvetően egyébként egy gyerekeknek készült alkalmazásról van szó, ami nem csak, hogy egyszerűen kezelhető, de minden létező telefonon eldöcög, és a rajzfilm eszköztárának hála határozottan jól is néz ki. Negatívum nagyon nincs, még költeni sem lehet benne semmit. Legfeljebb a felhasználható karakterek és hátterek mennyisége miatt moroghatunk, mert bár van belőlük bőven, Pindúr Pandúrokból sosem elég!

80%



RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Az augusztus nem volt egy unalmas hónap a független játékok terén, aminek leginkább Mackó kolléga örülhetett, de én sem jártam nála rosszabbul, elvégre az új tanév kezdete sem kínált kevesebbet. A műfajok széles kínálatából válogathatnak az indie-rajongók (kart, stratégia, űrutazás, nosztalgikus harcok és a többi), és hála Istennek, a minőséggel sem volt gond. Persze egy-két furcsa pillanat így is akadt a programokkal eltöltött órák alatt, de egy-két üzenetváltás helyre tette a dolgokat: megszoksz vagy megszöksz... Erről lentebb olvashattok bővebben, addig pedig fogadjátok szeretettel az e havi válogatást, amiben reménhetőleg találtok kedveteknek/érdeklődéseteknek megfelelő címet, amivel elüthetitek az időt!**

All-Star Fruit Racing

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: 3DCLOUDS.IT - MEGJELENÉS: 2017.09.04. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Versenyjátékok terén nehéz újat mutatni. Bár a stílus már lassan negyven éve létezik (a hetvenes évek óta jönnek az újabb és újabb címek, amik bemutatják a járművek közötti „harcot"), mégis az 1992-es Super Mario Kart volt az, ami elindított egy olyan almûfajt, ami azóta is töretlen népszerűségnek örvend. Még a komolyabb címek (GT6, Project Cars stb.) is tartalmazhatják ezt a versenykategóriát. De milyen élményt adhat egy olyan kart játék, amiben eprek és banánok a főszereplők?

A 3DClouds.it alkotása jelenleg még csak korai hozzáférésű fázisban van a Steamen, de az már látható, hogy egy hihetetlenül vicces, üdítően színes, szórakoztató programot sikerült készíteniük a fejlesztőknek. Szerencsére a végleges megjelenés sincs messze, hiszen az All-Star Fruit Racing a fejlesztés utolsó fázisában van: néhány hónapon belül számítani lehet arra, hogy az összes funkcióját megkapja a játék. Hogy mi hiányzik? Például az eredménytáblás, rangsorolt többjátékos mód, illetve pályák, szigetek, amik szép lassan bekerülnek majd a programba. Amit pedig most mutat magából, biztató a jövőre nézve. Banánokból, eprekből, almákból épített járgányokkal kell versenyezni olyan helyszíneken, ahol minden a gyümölcsökről szól. A szigetek színesek-szagosak, pálmák és bokrok helyett a díszítőelemek félbevágott körték, almák és így tovább: ezáltal a játékos

szája egész idő alatt fültől-fülig ér, a konstans mosolygás garantált. A játékélmény is ugyanezt kínálja: kart játék révén nem kell, és nem is szabad komoly fizikát várni, hiszen a műfaj a színtiszta szórakoztatásról szól. Rengeteg a felvehető cucc, a pályák kellemesek, mindegyiken lehet valami érdekességet találni: ugratókat/levágásokat, gyorsítókat, pluszban azt is meg kell említeni, hogy az AI által irányított ellenfelek kifejezetten jók.

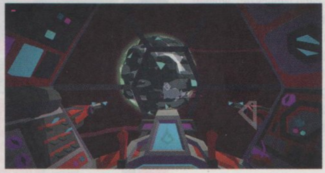
Ez persze osztott képernyőnél nem számít, ott csak a vezetési tudás és az egyéni képességek jelentenek valamit, ahogy a valós életben is. Azonban a pályák sem egyformák. Vannak kifejezetten keskenyek és szélesebbek, előbbinél így sokkal nagyobb szerepet kap a taktikázás, aminek ráadásul van még egy plusz rétege. Ugyanis az autóval megfelelő mennyiségű gyümölcsöt összegyűjtve egészen egyedi hatásokat lehet összehozni, és mivel minden járműnek négy gyümölcstartálya van, a keveredésnek más és más következménye lehet, ami nagyban megnehezítheti az ellenfelek dolgát. Ez a különleges játékmechanikai elem abszolút egyedi élményt biztosít, ráadásul az All-Star Fruit Racing abban is érdekes, hogy még a versenyek között is tanít, bemutatva az egyes gyümölcsök legfontosabb információit (eredet, család stb.). Kart-rajongóknak szinte kötelező darab, de a könnyedebb szórakozást kereső játékosok is bátran tehetnek vele egy próbát.

Morphite

FEJLESZTŐ: CRESCENT MOON GAMES, WE ARE FIVE GAMES, BLOWFISH STUDIOS
MEGJELENÉS: 2017.09.20. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FORINT)

A Hello Games 2016-os alkotása, a No Man's Sky az év egyik legvártabb programja volt, ami az esztendő egyik legnagyobb bukásává vált. A fejlesztők egyszerűen képtelenek voltak megbirkózni az elvárásokkal, és a sok ígéretből egy tartalom nélküli, üres buborék lett. És bár a Hello Gamesnél azóta is kalapálják a programot, az messze van még a tökéletestől. A világnak azonban szüksége volt egy ilyen stílusú játékra, a Morphite pedig ennek a kívánalomnak eleget is tesz.

A több stúdió együttműködésében elkészült játék főhőse egy Myrah Kale nevű fiatal lány, aki a galaxis egy eldugott szegletében egy űrállomáson él mentorának óvó felügyelete alatt. Egy nap azonban feladatot kap, egy bolygót kell felfedeznie, azonban az egyszerű küldetés váratlan fordulatot vesz… Innen indul a nagy kaland, amelyben Myrah-nak végig kell látogatnia az ismert galaxis világait, hogy megfejtse saját múltját, és felfedje a címadó anyag rejtélyét. A Crescent Moon Games alkotása nagyban hasonlít a No Man's Sky-hoz, ugyanakkor el kell ismerni, hogy mégis teljesen egyedi ízzel rendelkezik. Procedurálisan generált bolygók, FPS-összetevők, bossharcok, platformelemek, teljes és minőségi szinkron, stilizált látványvilág – ezt adja a Morphite az érte kért összeg ellenében. És hogy milyen a játékélmény, amit a Morphite nyújt? Egészen kiváló! A hangulat



frenetikus, a bolygók egyediek, és bár csak kis részüket lehet bejárni, valamilyen meglepetést mindegyik tartogat. A lövöldözős részek nem gyorsak, de a bossharcok alatt bizony meg lehet halni, és némi plusz töltény sem ártott volna. Lehet találni különböző ásványokat, ezekkel a felszerelést lehet fejleszteni, a bolygókon elszórt más anyagokkal pedig az űrhajónkat turbózhatjuk vagy éppen tankolhatjuk fel. Utóbbi rengeteg pénzt visz el, főként a játék korai szakaszában, amikor még kevés bolygót járunk be. Az tény, hogy a Morphite már így, röviddel a megjelenés után jobb élményt kínál, mint a No Man's Sky, ennek pedig az az oka, hogy a játékmechanika kellemesen összetett, sok réteget fel lehet fedezni benne. Ha szeretsz az űrben kalandozni, akkor a Morphite jó választás lehet, még akkor is, ha néha harc közben kifogysz a lőszerből.

83%

Samurai Riot

FEJLESZTŐ: WAKO FACTORY – **MEGJELENÉS:** 2017.09.13. – **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Távol-Kelet és Japán a legtöbb nyugati ember számára a misztikum és az egzotikum megtestesítője. A felkelő nap országának talán legismertebb harcosai a szamurájok, akikről az első írásos emlékek több mint ezer évvel ezelőtt keletkeztek. Életükről, szokásaikról számtalan filmet láthattunk, könyvet olvashattunk, most pedig a Wako Factorynak köszönhetően azt is átélhetjük, hogy milyen nehéz döntéseket kellett meghozniuk…

A francia illetőségű fejlesztők (a stúdió mindösszesen hat főből áll) a Steam Greenlight segítségével tudták megjelentetni programjukat. És hogy mi ez? Egy, a klasszikusokat idéző 2D-s beat 'em up, néhány csavarral.

A történet főszereplője két szamuráj, az Igaz Becsület nevű klán tagjai. Az Igaz Becsület háborúban áll az Új Horizonttal, akik vesztésre állnak. Így a két szamuráj feladatot kap: végezniük kell a rivális klán vezetőjével. A Samurai Riot egy 2D-s akciójáték, amit végig lehet játszani egyedül vagy egy baráttal, offline kooperatív módban. Utóbbit melegen ajánljuk, ugyanis a Wako Factory alkotása, bár történetvezérelt program, különböző morális döntési lehetőségekkel és eltérő utakkal, a játékban mégis jelen van a permadeath, így a halál a történet újrakezdését jelenti. Mindig. Az ellenfelek között vannak könnyen legyőzhetők és különösen dühítőek (vigyázzatok a piros tógás, szuronyos támadókkal), a bossok nagyok és fifikásak, a két főszereplő pedig teljesen eltérő játékstílust követel meg. Máshogy küzdenek, más kombókkal rendelkeznek, az egyik gyors, a másik lassabb, de ha nem abban a síkban támadnak, ahol az ellenfél tartózkodik, nos, akkor már lehet is készülni a következő körre. Szerencsére a fejlesztők gondoskodtak arról, hogy a harmadik halál után is újraindítsuk a játékot, ugyanis az összegyűjtött aranyak megmaradnak, ezekből pedig további különleges képességeket vehetünk (bár az újabb vásárlások ára mindig drágább). A Samurai Riot grafikája pont azt nyújtja, amit egy ilyen címtől elvárhatunk, a zene kellemes, és már csak azért is érdemes túlvilágra küldeni az ellenfelek tucatjait, mert a cím nyolc eltérő befejezést kínál. Ezért pedig már érdemes küzdeni, nem igaz?

70%

Evil Genome

FEJLESZTŐ: CRYSTAL DEPTHS – **MEGJELENÉS:** 2017.08.07. – **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A távol-keleti független stúdiók igencsak kezdenek előretörni, és néha alkotnak olyan címeket, amik még ha nem is tökéletesek, képesek maradandó élményt adni. Az Evil Genome egy kínai csapat játéka, melyben egy idegen bolygón kényszerleszállást végrehajtott nővel kell megtalálni a felmerült kérdésekre a válaszokat, no és persze saját emlékeinket… Ez, mondhatjuk, kellően klisés, mégis van az Evil Genome-ban valami, ami különlegessé teszi.

Ezt a játék elindítása után másfél órával vettem észre, amikor már besötétedett. Pillanatok alatt elszállt ez az idő, mert az Evil Genome képes magába szippantani. A Crystal Dephts Studio ugyanis platform, szerepjáték és hack and slash elemekkel tűzdeli meg a metroidvania stílusú programját, amiben barlangokban és a felszínen kell végigküzdeni magunkat, elintézve a millióni kisebb-nagyobb ellenfelet, bossokat, miközben végrehajtjuk a fő és mellékküldetéseket. A játék főhőse egy Lachesis nevű nő, akit egy kisméretű gömb (Alfa) kísér kalandjai során. Az Evil Genome története ugyan leheletnyit vékony, ugyanakkor az ilyen programokat általában nem a sztorijukért szeretjük, hanem a harcok miatt nyomjuk őket. Az pedig ezúttal kiemelkedő. Lachesis képes közelharci és távolsági támadásra, a küzdelmek pörgősek és folyamatosak, akadást nem lehet érezni bennük, az ellenfelek pedig kellően változatosak. A küzdelmek kiegészítője egy elképesztően részletes képességfa, ahol mindenki a saját stílusának megfelelően tudja alakítani a leány tulajdonságait. Szerencsére az útvonalak követhetőek, nem lehet eltévedni, a program pedig mutatja, hogy merre van feladatunk. Ugyanakkor az Evil Genome-nak vannak hibái is: a fordítás nem tökéletes, a menükben a fejlesztők benne felejtették az egyszerűsített kínai szöveget, és a szinkronszínészek sem mindig állnak a helyzet magaslatán. Van olyan, akit zavarnak ezek a hibák, és van, akit nem, de azt el kell ismerni, hogy a fejlesztők művészileg egy kellően szép programot alkottak meg, ami remekül vegyíti a különböző stílusokat. Ha rajongsz ezen zsánerek bármelyikéért, az Evil Genome-mal érdemes tenned egy próbát. Én élveztem a vele töltött időt, ráadásul az achievement-vadászok is jól járnak, mert több mint száz kioldható teljesítménypontot kapott a program.

76%

Indie csemege

Fight of Gods

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: DIGITAL CRAFTER
MEGJELENÉS: 2017.09.04.
ÁR: 8 EURÓ (KB. 2500 FORINT)

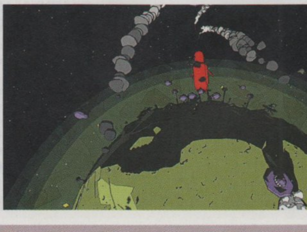
Verekedős játékból már sokfélét láthattunk, de olyat nem, amiben a fejlesztők valós hitvilágok isteneit engedik egymásnak. Most a Digital Crafter pont erre építve alkotta meg a Fight of Gods című játékát, amiben Amaterasu, Pallasz Athéné, Jézus (!), Zeusz, Buddha, Anubisz és még néhány másik jelentős isten esik egymásnak egy alternatív létsíkon, hogy megküzdjenek egymással. A Fight of Gods nyolceurós árához képest egész jó élményt ad, bár a mozgás egy kicsit darabos, a hátterek egy kicsit élettelenek, ugyanakkor ezek mindegyike pontosan felismerhető. A kombók száma kicsit kevés, de ha megjelenik az online játék lehetősége, máris megnő a játék szavatossága. Malajziában már be is tiltották a programot, ami persze tökéletes hírverés a fejlesztőnek és a kiadónak egyaránt.

Jettomero: Hero of the Universe

FEJLESZTŐ: GHOST TIME GAMES
MEGJELENÉS: 2017.09.15.
ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FORINT)

Jettomero egy aranyos, esetlen óriásrobot, aki azt a feladatot kapja, hogy mentse meg a galaxist. Hogy ezt miért kell megtennie, az a Ghost Time Games játékának első félórájában kiderül. El kell ismerni, hogy a fejlesztők egy stílusos játékot készítettek, a cel-shaded grafika tökéletesen illeszkedik a koncepcióhoz, ugyanakkor az irányítás, különösen billentyűzettel egy kicsit problémás, de ez inkább csak a harcok alatt tűnik ki. A Jettomero olyan, mint egy interaktív képregény, fejtörőkkel, puzzle elemekkel, és egy olyan sztorival, amiben nemcsak az emberiséget kell megmenteni, de Jettomero eredetét is meg kell fejteni. A játék elé gyerekeket is nyugodtan le lehet ültetni, de felnőttek is élvezhetik, mivel művészeti megjelenítése kifejezetten újító.

75%



Don't Knock Twice

FEJLESZTŐ: WALES INTERACTIVE – MEGJELENÉS: 2017.09.05. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FORINT)

Filmből játékot és játékból filmet készíteni mindig kockázatos vállalkozás. Számtalan elrontott produkciót láthattunk már az elmúlt évtizedben, elég csak az Uwe Boll-féle förmedvényekre, vagy a Max Payne-re gondolni. A Don't Knock Twice egy 2016-ban elkészült, nem éppen jól sikerült horror volt, ami alig termelt 750 ezer dollárnyi bevételt. Ebből készített a többszörösen díjnyertes fejlesztő/kiadó egy VR-re optimalizált játékot, amit viszont VR nélkül is lehet játszani.

A Don't Knock Twice egy VR-köntösbe bújtatott sétaszimulátor, és ez gondolom, senkinek nem okoz gondot, hiszen ez a stílus tökéletesen illeszkedik ahhoz az élményhez, amit egy VR program kínálhat. Igen, a Wales Interactive alkotása működik mindennel, Oculussal, HTC Vive-val és a PlayStation VR-rel is. A mechanikát senkinek sem kell bemutatni, így inkább a történetre és a hangulatra koncentrálunk: a Don't Knock Twice főhőse egy anya és a tőle elhidegült lánya, akit egy démon kísért. Jess, az anya éppen a lánya feletti felügyeleti jogot próbálja visszaszerezni, amikor elkezdődnek a rejtélyes események… A hatalmas kúria pedig, amiben élnek, egyik pillanatról a másikra pokoli hellyé változik. A történet elmeséli anya-lánya elhidegülésének folyamatát, miközben bevezeti a játékost a démon eredetébe, illetve abba, hogy milyen rémségek kapcsolódnak a nevéhez. A ház felfedezése során a pincétől a padlásig végig kell látogatni minden helyiséget: itt jön ki igazán, hogy a Don't Knock Twice-t a fejlesztők VR-eszközökre tervezték. Egérrel és analóg karral az ajtók nyitása nem éppen kényelmes, és a levelek/feljegyzések/sms-ek olvasgatásán kívül a játékmenet kimerül a gyertyák gyújtogatásában. Ráadásul a produkció még csak nem is igazán félelmetes. Bár a ház bejárása során a képeken lógó festmények egyre véresebbek lesznek, a démon csak párszor mutatja meg magát, és ezektől a jelenetektől sem fog senki szívinfarktust kapni: gyakorlott horrornézőknek meg sem kottyan az élmény. De nem is ez az igazi probléma: a 20 eurós árhoz képest elképesztően rövid a Don't Knock Twice – a gyakorlottabb játékosok kevesebb mint egy óra alatt végigjátszhatják az egészet, de ha minden elolvasásra kerül, akkor is maximum két óra alatt be lehet fejezni. Mondhatni, a történet klisés (ez már a filmnél is így volt), a játék rövid, a vége pedig egyenesen zavarbaejtő. Ha kíváncsiak vagytok rá, azért próbáljátok ki, aztán Steamen kérjétek vissza az árát.

65%

Senko No Ronde 2

FEJLESZTŐ: G.REV LTD. – MEGJELENÉS: 2017.09.07. – ÁR: 37 EURÓ (KB. 11 500 FORINT)

A japán játékokat vagy szereti, vagy utálja az ember, de az biztos, hogy van egy teljesen egyedi, semmi mással össze nem hasonlítható stílusuk. A Senko No Ronde eredetileg egy, a felkelő nap országában megjelent árkád (játéktermi) cím, aminek második része (Dis Unite Order alcímmel) 2010-ben került boltokba Japánban, kizárólag Xbox 360-ra (!). Ennek a felújított változata a Senko No Ronde 2, ami kifejezetten drága árazást kapott. Kérdés, hogy a 37 eurós összegért mit nyújt?

Hát, őszintén szólva nem túl sokat. A Senko No Ronde 2 egy arena-battle játék, bullet hell elemekkel, sci-fi köntösbe bújtatva. Ez a játék elején rögtön kiderül, ugyanakkor semmi köszönet nincs benne. Ugyanis a sztori a tipikus anime-kliséket vonultatja fel, amiket egy visual novel mesél el. Minden megtalálható benne, amit egy ilyen címtől elvárhatunk: katasztrófa, ami kiirtotta az emberiség nagy részét, a világűr meghódítása, egy betiltott és ellopott fegyver, terroristatámadás, és így tovább. Ez még lehetne érdekes is, de sajnos az egészet tönkrevágja a rossz forgatókönyv, és az állandóan ismétlődő helyszínek látványa… Na, és milyen maga a játék, illetve a harc, ami köré az egész program fel lett húzva? Élvezetes is, meg nem is. Élvezetes azért, mert non-stop akciót kínál, könnyen lehet irányítani a küzdelmeket, miután megtanultuk az alapvető irányítási metódusokat. Vannak távolsági és közelharci támadási formák, érdemes taktikázni a pajzs felhúzásával, és a különleges, nagy erejű rohamokkal. A képernyőn szinte mindig történik valami, lövések dörrenek, lézerek cikáznak a Roundereknek nevezett mechák csatája közben. A játékmódok többsége is a harc köré épül: van Time Attack, Arcade, Online/Offline Battle és gyakorlási lehetőség is. Ugyanakkor a kellemes harcélményt tönkreteszi az iszonyúan primitív tálalás: mintha egy másfél évtizeddel ezelőtti program futna a szemünk előtt. A képekre tekintve ti is láthatjátok, hogy miről beszélek. A G.rev alkotása olyan, mintha a múlt támadt volna fel, csak ez egy nagyon drága múltidézés. A közel 12 ezer forintos ár iszonyúan sok ezért a játékért, de ha egy 70%-os akcióba bekerül a program, már érdemes lehet megvenni. De ha még érdekel is titeket egy játéktermi cím PC-s/PS4-es portja, akkor előbb nézzetek meg néhány játékmenet-videót is, hogy megalapozott legyen a döntésetek. Egy ilyen összegért sokkal jobb, tartalmasabb programokat is kaphattok.

57%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

SZÁRNYALJ SZABADON

A Ubisoft Eagle Flight című játéka után újabb madaras, korai hozzáférésű program jelent meg, ezúttal egy kis független stúdió, a Team Fugl tálalásában. A Fugl: Meditative Flying Bird Game pontosan azt nyújtja, amit a címe kínál. A játéknak nincs célja, egy pixelmadárral kell repkedni egy részletesen megalkotott pixelkörnyezetben, relaxáló dallamokra. A fejlesztők a játékosok visszajelzéseit várják, amik egyelőre pozitívak.

LÉGY A LELKEK POSTÁSA!

A Shelter-sorozat, a Meadow és a Pid mögött álló csapat, a Might and Delight új játékkal jelentkezett. A Tiny Echo egy kézzel rajzolt, point 'n click kalandprogram, amiben a főszereplővel a lelkeknek és szellemeknek kell kiszállítani a postájukat. Nevetségesen hangzik, valóban. Ugyanakkor a fejtörőivel, a nyugodt tempójával, narratívájával, zenéjével mégis képes minőségi kikapcsolódást adni. Könnyed, de jó játék.

ÚJABB RANDISZIMULÁTOR

Manapság bármilyen ötletből lehet játékot készíteni, ezt pedig ki is használják a fejlesztők. Viccjátékok százait lehet a Steamen megtalálni, most pedig jött egy újabb. A Snow Cones 2-ben tölcséres fagylaltokat kell randiztatni: fel kell öltöztetni a fagyikat, moziba küldeni őket, és így tovább. A Team Lazerbeam csak két dollárt kér játékáért, de valljuk be: 530 forintot értelmesebb dologra is el lehet költeni, nem?

Tooth and Tail

FEJLESZTŐ: POCKETWATCH GAMES – MEGJELENÉS: 2017.09.12. – ÁR: 20 EURÓ (6200 FORINT)

A 2005-ben egyszemélyes stúdióként alapított Pocketwatch Games nem rendelkezik túl nagy portfólióval. A Monaco: What's Yours is Mine 2013-ban jelent meg. A tökéletes rablás kivitelezését célul kitűző játék rengeteg rajongót szerzett magának, a most megjelent Tooth and Tail pedig egy merőben eltérő stílusban próbálkozik. Ez egy könnyed stratégiai cím, amiben állatok vívják örök háborújukat. A koncepció szokatlan, de működik: itt bizony a színtiszta szórakoztatás a cél!

A Tooth and Tail rögtön megragadja az ember figyelmét, ugyanakkor ez nem George Orwell 1945-ben megjelent regényén, az Állatfarmon alapul, pedig némi hasonlóság van a két alkotás között. A játék világában négy eltérő frakció – a Longcoats, a Civilized, a Commonfolk és a KSR – küzd egymással, hogy kiderüljön, ki a legerősebb. Az állatok között polgárháború zajlik, innen indul az egyszemélyes kampány, ami meglepő módon néha kifejezetten vicces, néha sötét tónusú, de mindig élvezetes, még akkor is, ha a vér állandóan ömlik, méghozzá szó szerint. Hogy mit kínál a Tooth and Tail? Elsősorban remek játékélményt, véletlenszerűen generált térképeket, pixelart grafikát, teljesen egyedi irányítást és az RTS műfajhoz képest is gyors, pörgős játékmenetet. Vaddisznók, borzok és más állatok esnek egymásnak, lángszórókkal, rakétavetőkkel, telepített gépágyúkkal lehet védeni a bázist, miközben hosszabb-rövidebb küldetések töltik ki az egyjátékos kampány több, mint határás játékidejét. A Tooth and Tailben a háború alapja a farmok és az élelmiszer biztonságban tartása: élelem nélkül nem lehet egységeket építeni. A küldetések egyébként kifejezetten változatosak, szerepet kap az ellenfél lerohanása, a bázisvédelem (időre), épületek (malmok) elpusztítása, és így tovább. Mivel a térképek véletlenszerűen generáltak, így nem lehet memorizálni a taktikákat, alkalmazkodni kell az adott szituációhoz, ezáltal állandó gondolkodásra késztetve a játékost. A harcok között pedig a pihenőidőt a főhadiszállásokon eltöltött percek jelentik, ahol a szereplőkkel beszélgethetünk. És hogy milyen az irányítás? Rendkívül intuitív, ráadásul a fejlesztők kifejezetten a kontrolleres vezérlést részesítették előnyben, noha egérrel és billentyűzettel is kényelmesen lehet játszani. A Tooth and Tailt minden stratégia-rajongó játékosnak ki kell próbálnia: egyszerre nyújt ismerős és ismeretlen élményt, amit régi és új játékosok egyaránt élvezhetnek. Nem mindennapi program, a csapat tehát ismét beletalált a céltábla közepébe: a Tooth and Tailt egy év múlva ugyanolyan klasszikusként fogjuk emlegetni, mint amilyenné a Monaco vált mostanra. Ezek után kíváncsian várjuk, hogy a fejlesztők mivel rukkolnak elő legközelebb.

88%

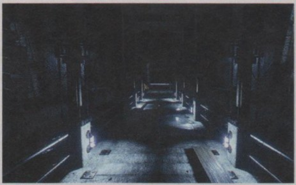
Vaporum

FEJLESZTŐ: FATBOT GAMES – MEGJELENÉS: 2017.09.28. – ÁR: 20 EURÓ (6200 FORINT)

Elgondolkoztál már azon, hogy mit tennél, ha egyedül maradnál egy hatalmas labirintusban, ami tele van veszéllyel? Északi szomszédunk, Szlovákia kicsiny fejlesztőcsapata a Fatbot Games, amely ezen ötletre alapozva készítette el első játékát, néhány csavarral ízesítve a receptet: a mindenki által kedvelt steampunk környezetet ötvözte a dungeon crawlerek ismert elemeivel. Ennek eredménye lett a Vaporum, ami szeptember végén jelent meg.

A történet a fentebb leírtaknál azért többet kínál, de a klisétől a Fatbot emberei sem tudtak elszakadni. A Vaporum főhőse egy amnéziás férfi, aki egyszer meglát egy hatalmas fémtornyot egy, a tengeren álló szigeten. A magáról semmit sem tudó embert egyszerre tölti el a félelem és a hívogató érzés, így amikor kinyílik a monumentális nagyságú épület ajtaja, belép rajta. Hogy életben marad-e, az csak a játékosokon múlik... Innen indul a Vaporum története, amit hátrahagyott jegyzetek mesélnek el. Ez a játékelem már régóta hódít, így a Fatbot Games alkotása egyszerre nyújt klasszikus és modern élményt. Olyan játékok ihlették, mint az Eye of the Beholder, a Dungeon Master vagy a Legend of Grimrock. Hogy ez miben mutatkozik meg? Például abban, hogy nincs szabad mozgás, a főszereplő csak négyzetről négyzetre tud haladni a szinteken, amik egyébként meglepően hatalmasak. Ennek megfelelően van térkép is, ami igen nagy segítség, mert hiányában könnyen eltévednénk az útvesztőben. A játékmenetben is keveredik a régi és az új: kapcsolókat és kulcsokat kell keresni, dobozokat mozgatni, hogy kinyithassunk egy ajtót, vagy éppen elérjünk egy helyet. A labirintusban való kalandozás közben azonban gyakran meg is kell védenünk magunkat: emberek, mechanikus pókok, és más hasonló rondaságok törnek az életünkre. A harcok végkimenetele egyébként nagyban függ egy, a játék elején meghozott döntésünktől, nevezetesen attól, hogy milyen ruhát veszünk magunkra. Ugyanis ezen múlik, hogy milyen irányba tudunk fejlődni, elvégre ez nem a karakterhez, hanem a kütyükhöz kötődik. Felszerelést pedig bárhol lehet találni, érdemes felderíteni a térkép teljes területét, mert vannak titkos szobák, ahol kifejezetten jó holmikra bukkanhatunk. Technikai szempontból a Vaporum remek játék lett: művészileg pont azt adja, amit egy ilyen témájú programtól elvárhatunk, fagyások, hibák nincsenek, és ami nagyon jó dolog, hogy egy több éves gépen is tökéletesen elfut. A Vaporum egy érdekes cím, amit a steampunk-rajongók kifejezetten szeretni fognak, de azok is örömüket lelhetik benne, akik a régi idők hangulatát keresik egy programban. Egyedi élményt ad, különleges környezetben játszódik, érdemes kipróbálni.

81%



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ROVAT

MINDEN UGRÁS NEHÉZ

[ÍRTA **WILSON**] **Minden kezdet nehéz, főleg a PUBG-ban - annak ellenére is, hogy a játék legeleje minden egyes meccs azon pontja, amikor mindenki egyenlő esélyekkel és azonos felszereléssel vág neki a harcnak. De hogyan érdemes landolni, és utána mit ajánlott csinálni? Ebben segítünk!**

Erangel hatalmas: 8 km széltében, 8 km hosszában. Erangel titokzatos: nem tudni, pontosan mi célt szolgáltak a rajta levő települések, és hova tűnt minden lakó. Erangel halálos: a 64 négyzetkilométeres sziget minden szegletében ott lapulhat egy ellenfél, aki csak arra vár, hogy lepuffantson. Erangel kegyelmes: nincs olyan ház vagy fészer, ahol ne lenne minimum egy felvehető tárgy. Hogy az hasznos-e, az persze már más kérdés: nem mindegy, hogy az ember mit keres, és mi van a tarsolyában, főleg a meccs egyik legkritikusabb szakaszában, a kezdetekkor, amikor sokak számára már eldől, meglesz-e a sültcsirke, vagy marad a rideg, fagyos föld...

LANDOLÁS ELŐTT

A siker ugyanis nemcsak azon múlik, hogy mekkora az arzenálunk, mennyire jók az ellenfelek, vagy mennyire bánunk jól az erőforrásainkkal, hanem azon is, hogy miként kezdünk. Minden PUBG meccs egy kockadobással indul. A velünk együtt száz játékost szállító gép mindig véletlenszerű irányból közelíti meg Erangelt. Vannak a kedvező helyzetek, amikor pont a közepén repül el – függőlegesen vagy vízszintesen –, és persze olyan szerencsétlen szituációk is, mint amikor éppenhogy csak érinti a földnyaláb valamelyik szegletét. A startkor így muszáj a térképet bámulni; a repülő nyílegyenesen repül, sem kanyart nem ír le, sem kitérőt nem tesz.

Alapvetően ez határozza meg, hogy melyek azok a területek, ahol landolni lehet, de ezen túl van egy úgynevezett sávszabály is. Mivel a gép egyenes vonalban repül, ezért a legtöbb játékos ezen csík mentén fog esni. Csakhogy a zuhanás maga egyáltalán nem szabályos, hiszen lehet közben manőverezni, méghozzá másik irányba. Így kialakul egy olyan sáv, ahová garantáltan zuhanhatnak mások. Ez a sáv azonban nem teljesen fix, hiszen aki a lehető legkorábban, már a zuhanás elején kinyitja az ernyőjét, drasztikusan messzebbre is eljuthat. Ezek alapján talán már egyértelmű, hogy ha a gép a lehető legszerencsétlenebb irányból is jön, mind a zuhanás irányának befolyásolásával, mind a másik végletet rejtő ejtőernyős-lavírozással el lehet jutni a nehezebb helyekre. (A kezdők számára létezik egy remek oldal, ahol szimulálni lehet a potenciális landolási pontokat: http://www.planepath.net/)

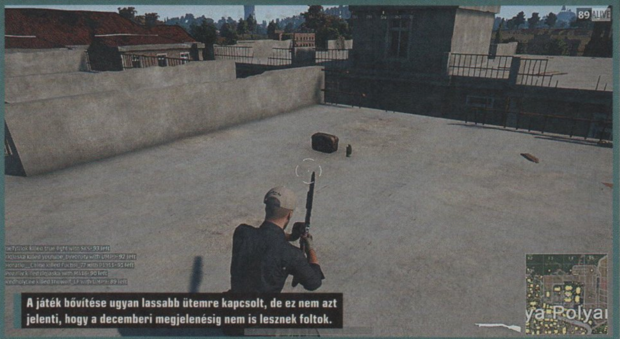
Természetesen az is tényező, hogy menet közben hányan ugranak ki. Ez egyrészt látható a gép farkánál, ahol szó szerint kipotyognak a játékosok, valamint belső nézetbe kapcsolva is, ahol megszemlélhetők az ülések (bár a gépen összesen négy sor van, így trükközni kell a kamerával a másik két rész kikémleléséhez), és így rögtön lehet látni, hogy az adott pillanatban még hányan utaznak. Értelemszerűen minél kevesebben várnak még az ugrásra, annál nagyobb az esélyünk a túlélésre.

Fontos azonban már itt eldönteni, hogy a fenti taktikák közül melyiket választjuk: az azonnali kiugrás általában azonnali tömeges harccal, és így gyakran halállal jár, ezért ezt csak akkor érdemes bevállalni, ha mondjuk duóban vagy squadban játszunk, esetleg valami gyors adrenalinlöketre vágyunk. Ha a sima zuhanást, a gyors manőverezést választjuk, akkor folyamatosan kémlelni kell az eget, nézve, hogy van-e ellenséges játékos vagy csapat a közelben, hiszen ekkor még lehet változtatni a kinézett célterületen, el lehet navigálni kevésbé rizikósabb helyre. A siklórepülés a lehető legbiztonságosabb a tömeg szempontjából, általa tényleg kihalt vidékekre is el lehet jutni, van viszont egy extrémen kockázatos oldala: az idő.

A SZEPTEMBERI FRISSíTÉS

Mivel a rovat előző epizódja az első fél év során érkezett frissítések és változtatások összefoglalója volt, ezért mostanra mi is kevesebb újdonságról tudunk beszámolni. A szeptemberi frissítés ennek ellenére elég tartalmas volt, alapvetően három újítást hozott: egy teljesen új, jó kezekben és megfelelő körülmények között elképesztően hatékony fegyvert, a Mini-14-et, egy új kisvárost Stalbertől keletre, valamint egy teljesen új időjárási tényezőt, a ködöt. Utóbbi egészen elképesztő, pont úgy néz ki és úgy is viselkedik, mint a Silent Hillt belepő massza - azaz pár méternél tovább nem lehet látni, és a hangok is tompábbak. Emiatt sniperkedni nagyon messzire nem lehet, és még a városokban, az épületek között mászkálva is teljesen kiszámíthatatlan, hogy mikor futunk bele valakibe.

Az idő minden egyes PUBG meccs könyörtelen fúriája, hiszen ehhez kapcsolódóan számos kellemetlenségbe futhatunk – például a szűkülő kék energiahálóba. Az elején ettől még annyira nem kell tartanunk, mindinkább a többi játékostól. Ha a siklórepülést választjuk, az általában azt jelenti, hogy rengeteg időt töltünk a levegőben, ezen idő alatt pedig a már landolt játékosok akár teljesen fel is szerelkezhetnek, így ha landolást követően, ne adj' isten, belefutunk valakibe, szinte biztosra vehetjük, hogy már minimum egy pisztoly van nála – az ellen puszta kézzel pedig nem annyira egyszerű védekezni.



A játék bővítése ugyan lassabb ütemre kapcsolt, de ez nem azt jelenti, hogy a decemberi megjelenésig nem is lesznek foltok.

LANDOLÁS UTÁN

Tegyük fel, hogy nem ez a helyzet: sikeresen, gond nélkül landoltunk – ekkor indul az igazi játék, nem csak az idő és az ellenfelek, de az üresség ellen is, elvégre a zsebeinkben nincs semmi, csak az ing a hátunkon és a cipő a lábunkon (bár ezek is opcionálisak). Ezzel pedig az égvilágon semmit sem tudunk elérni, maximum egy hősi, vagy kínos halált. Éppen ezért is fontos, hogy sose essünk a semmi közepére: egy mezőre, egy domboldalba, ahol nincs pár lépés távolságra egy épületcsoport – hiszen egy fészer, vagy egy családi ház önmagában semmire sem elég, a biztos lootoláshoz szükség van azért legalább 5-6, lehetőség szerint emeletes tákolmányra, mert így sokkal nagyobb eséllyel találhatunk ténylegesen hasznos felszerelést.

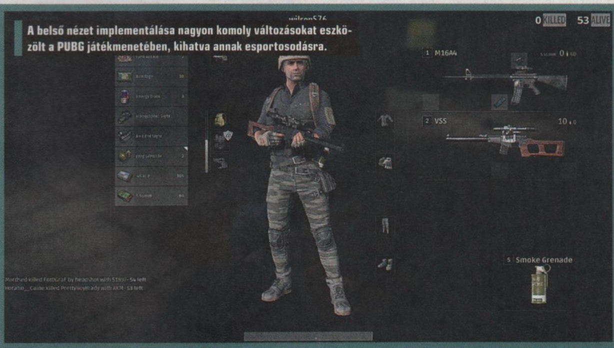
Függetlenül attól, hogy van-e a közelben valaki vagy sem, mindenképp legyen cél, hogy azonnal fegyvert találjunk. Teljesen mindegy, hogy szeretjük-e, vagy tervezünk-e vele a végjátékra; egy csak közelre jó shotgun, egy botrányosan lassú íjpuska, vagy egy hatlövetű pisztoly is azonnali védelmet, és minimális túlélési esélyt ad, ellentétben azzal, ha puszta kézzel próbálunk boldogulni. Ne egy távcsöves puska és több száz lőszer lebegjen ekkor még a szemünk előtt, csak a puszta túlélés, ennek pedig szerves eleme egy hátizsák is, amibe pakolhatunk. A tárgylista véges, pár cuccnál többet nem tudunk a zsebünkben hordani, sőt bizonyos eszközök sokkal több helyet foglalnak, mint egy csomag golyó, így még ezzel is matekozni kell. A fegyvert követően ezért mindenképp keressünk táskát, hiszen e nélkül olyan kellemetlen helyzetbe is kerülhetünk, mint egy loottal teli ház, ahonnét semmit sem tudunk elvinni, mert nincs hova pakolni.

Ha megvan a táska és megvan az alapfegyver, jöhetnek a további extrák. Mindenképp szükség van egy sisakra (összesen három szintbe sorolja őket a játék, de csak a harmadik, a legritkább tud felfogni egy fejlövést) és egy mellényre is, ezek nélkül 1-2 golyó is azonnal végezni tud velünk, függetlenül attól, hogy mely testtájékunkat találják el. A sérülésre, a vérzésre már a legelején számítani kell, ezért egy elsősegélycsomag és egy kötszer is legyen mindenképp a bevásárlólista élén, ahogy az olyan boosterek is, mint a fájdalomcsillapító tabletta, vagy az energiaital. Utóbbiak két extra tulajdonsággal is rendelkeznek: nemcsak staminát adnak, amivel többet tudunk sprintelni, de bizonyos fokig az életerőt is visszatöltik, így ha nincs már elsősegély csomagunk, ezekkel azért visszatornázhatjuk egy egészséges szintre a HP-nkat.

KUTAT-ÁS

Miként ajánlott lootolni? Gyorsan és hatékonyan: 30-40 óra után azért az ember szeme már rááll arra, hogy csupán egy pillantással is megállapítsa: a földön heverő tárgyak között érdemes-e matatni, vagy lehet továbbfutni – a futás, a gyors mozgás ugyanis az első szakaszban elengedhetetlen, mert csak így lehet hatékonyan lootolni. Ne járj be minden szobát: az emeletes házak esetében mindig csak az ajtó közvetlen környezetében találhatsz tárgyakat, így felesleges minden szegletet megnézni; a fészerekben csak nagyon ritkán van valami igazán értékes, így ezért leállni felesleges rizikó. Aranyszabály, hogy ha többemeletes épületekre tervezel esni – ebből Georgopol északi részén van a legtöbb –, mindig a tetőt célozd meg, és felülről lefelé haladj. Ez igaz akkor is, ha esetleg a földről közelítesz meg egy ilyen házat. Így nem veszítesz időt, amikor távoznod kell, és nem kell már átvizsgált, ezért értéktelen emeleteken végigrohannod.

Egy dolgot viszont ne felejts el: az idő ellened dolgozik, a kék energiaháló pár perc után könyörtelenül megérkezik, és ha a körön (azaz a játéktéren) kívül vagy, komoly hátrányt kell ledolgoznod. Ha rossz helyre esel, inkább keress egy járművet és állj tovább, legalábbis amíg tapasztalatlan vagy, mert akkor még sokkal többször követed el azt a hibát, hogy értéktelen kacatok után kutatsz (ráadásul lassan), és nem hatékonyan próbálod degeszre tömni a hátizsákod. Pedig az lenne a cél – és hogy mi jön azután? A jövő hónapban elmeséljük!



A belső nézet implementálása nagyon komoly változásokat eszközölt a PUBG játékmenetében, kihatva annak esportosodására.

Podcasterként indult, ma már saját játékon dolgozik

Interjú Rácz Imrével (Jimmel)

[IRTA LOR]

Rácz Imre (Jim) neve valószínűleg ismerősen cseng azok körében, akik figyelemmel követik az online játéksajtót. Az egykor podcasterként tevékenykedő srác egészen a NeocoreGames gyártásvezetői pozíciójáig jutott, de addig hosszú szamárlétrát mászott meg.

Rácz Imre autodidakta módon sajátította el a játékfejlesztés alapjait, miközben mára már saját játékán dolgozik neocoregameses főállása mellett. Előtte viszont részt vett a magyar IGN elindításában, és a gamers.hu stábjában is alapítóként ténykedett. Vele beszélgettünk arról, honnan inspirálódik, és mit ajánl azoknak az elszánt kezdőknek, akiknek szintén minden vágyuk a játékiparban dolgozni.

Mennyi idős vagy, hol és min dolgozol jelenleg? Milyen előtanulmányaid vannak a területen?
Idén léptem át a bűvös „30. szintet" (hívjuk csak így, ha már egyszer videojátékok körül forog az életünk), jelenleg pedig a NeocoreGamesnél dolgozom kreatív gyártásvezetőként és céges arculati felelősként. Kifejezetten erre az iparra szakosodó végzettségem nincs, köszönhető ez többek között annak, hogy csak pár éve kezdtek el igazán elterjedni és népszerűvé válni a „game-designer" jellegű iskolák és egyetemek.

Mindent autodidakta módon sajátítottam el, hiszen a mi szakmánkban a legtöbben már gyerekkorunk óta rajongunk a videojátékokért. Úgy hiszem, hogy az ide szorosan kapcsolódó dizájneri, tervezői, rendszerszemlélettel és odafigyeléssel járó tulajdonságok idővel kialakulnak az embernél, ha fiatalkora óta rendszeresen játszik, és rajongással tekint mindenre, ami ehhez köthető. Régóta megvan bennem az érzés, hogy mi sosem növünk fel igazán, így végeredményben az életkor is „csak egy szám", nem igazán foglalkozik vele az ember, ha lélekben egész életében játékosnak érzi magát.

Ha jól tudom, nálad minden egy gamer podcasttel kezdődött, a GameSCore-ral, néhány játékosnak talán innen lehet ismerős a neved. Meddig futott a podcast, és milyen sikereitek voltak?
A podcastet egy nagyon kedves barátommal, Juhász „Zandal" Gáborral indítottuk el, folyton változó baráti körrel, amellyel közösen a Gamepodnak gyártottuk havi szinten a műsorokat videojátékos és mozis témákat boncolgatva. Közben én és a többi csapattag is teszteltünk a magazinnak kisebb-nagyobb címeket. A műsort egész sokan hallgatták, idővel egyre jobbak és felkészültebbek lettünk, de aztán az élet közbeszólt, és miután Győrből felköltöztem Pestre, a GSC örök nyugovóra tért, idő hiányában többet sajnos nem tudtunk foglalkozni vele. Nemrég ismét volt pár adásunk „Talking

Ezt nevezzük mi ideális munkakörülménynek, ennyi kijelző még Chocho asztalát sem díszíti!

Jim tanácsai játékfejlesztő-aspiránsoknak

Kezdésként a YouTube-on megtekinthető Extra Credits és a Mark Brown-féle Game Maker's Toolkit csatornákat ajánlanám azoknak, akiket valamenynyire is érdekel az, hogy milyen a játékkészítés folyamata dizájneri szemszögből. Ezenfelül arról is tanulhattok, hogy milyen munkakörök vannak a játékfejlesztésen belül, ki mit csinál, és hogy miket érdemes észben tartani, amikor elképzelünk egy játékötletet.

A neten szerencsére rengeteg kurzus és tananyag áll rendelkezésre az online tanuláshoz is, lásd az Udemy, a Lynda, a CGWorkshops, a Gnomon Workshop oldalait. Folyamatosan indulnak oktatások idehaza is, ha valakit mondjuk a kódolás érdekel vagy a modellezés. Kezdésként gyakornokokat például mi is szívesen látunk időnként, ha valaki szeretné nálunk tölteni ezt az időt az egyetemi tanulmányai végén, bátran keressen meg minket.

Furcsán hangozhat, de hogy valakiből jó szakember válhasson, ahhoz a lehető legtöbb területet ismernie kell. Érdemes ezt az alapoktól kezdve felépíteni, és ha játékot szeretnénk készíteni, ajánlott a legegyszerűbb mechanikáktól kiindulni és nem egyből egy MMORPG-t gyártani. Scope & Do it!, ez a két legfontosabb alapelv, vagyis a határainkat már a legelején meg kell húznunk és folyamatosan kitolni azokat egészen addig, amíg össze nem áll az első játszható demónk, amit már tesztelni is lehet.

Pixels" néven, de ahogy az lenni szokott, közbe szólt a nagybetűs ÉLET, és a tagoknak ismét annyi tennivalója akadt, hogy ezt is abba kellett hagynunk. Reméljük, nem végleg, mert mindannyian (köztük Böjti is) nagyon élveztük a podcast készítését, és habár ezt a műsort annyian azért nem hallgatták, akik viszont igen, azok nagyon pozitív visszajelzéseket adtak rá. Ki tudja, hogy mit hoz még a jövő.

Később a Konzolvilághoz kerültél tartalommenedzserként. Pontosan mik voltak a feladataid? Ekkor már tudtad, hogy később a játékfejlesztésben szeretnél dolgozni?
Igazából a Konzolvilágnál jött el az az időszak, amikor komolyabban és testközelből ismerkedhettem meg a kocka egyik, számomra addig ismeretlen oldalával, vagyis azzal, hogy milyen a „sales" részéről is foglalkozni ezzel a témával, nemcsak az újságírói és műsorvezetői oldalról figyelni az ipar működését. Nem sokkal azután, hogy a cégnél elkezdtem dolgozni, a GAMERS.hu is elstartolt, aminek idővel laptulajdonosa is lettem.

A játékfejlesztés gondolata már a tesztek írásakor is a fejemben motoszkált, tudjátok: amikor az ember azon agyal, hogy „Mennyivel jobb lenne, ha ez így működne?", „Miért nem tudom ezt és ezt megtenni ebben a világban?", vagy egy másik példát kiemelve „Ezt mennyire elbaltázták itt! Sokkal jobb lenne, ha így vagy úgy oldották volna meg!" és a többi. Ezen költői kérdések hatására a legtöbbekben idővel kialakul az úgynevezett „modder" alkotói, vagy csak simán modfelhasználói szerelem, akik pedig igazán elszántak, azok valamilyen úton-módon elkezdenek saját játékon dolgozni.

Esetemben elég sokat lendített ezen az, hogy a Neocore-hoz kerültem, itt végre tényleg közvetlen közelről élhettem át már az első hetektől kezdve azt, hogy milyen komoly is ez az egész a kulisszák mögött, és hogy mennyi energiát kell belefektetni egy-egy cím gyártásába.

A magyar IGN-t még Böjtivel (a PC Guru szerkesztőjével) és Kolozs Rolival (Rolmanussal) együtt indítottátok el. Hogy jött ez a lehetőség, és milyen emlékeid vannak erről az időszakról?
A GAMERS.hu akkoriban már évek óta futott, volt egy jól bejáratott csapatunk. Roli főszerkesztőként segítette a magazin működését, és a háttérből, kreatívként persze Böjti is aktív részese volt az akkori csapatnak. Az egyik meeting alkalmával jött egy szikra az IGN.com oldalát nézegetve, hogy „Mi lenne, ha megcsinálnánk a magyar IGN-t?".

Rövid keresgélés és néhány levélváltás után meg is beszéltünk egy gamescomos találkozót Adammel, a brit IGN kapcsolattartó üzleti-munkatársával, akinek egy prezentációt állítottunk össze arról, hogy kik is vagyunk, és mit szeretnénk elérni kis hazánkban ezzel a világszinten is ismert névvel. Ez végül elég jól sikerült, és szerencsénkre az IGN is világszintű terjeszkedésben volt akkortájt, így rövid időn belül megegyeztünk a magyar lap indításainak feltételeiről.

Nagyjából fél év előkészület után az akkori csapattal és mögöttünk a Konzolvilág támogatásával létrehoztuk az IGN Hungaryt. Ez az időszak egyáltalán nem volt kihívásoktól mentes, komolyan igénybe vette minden tudásunkat. Igaz, már jó ideje nem a mi vezetésünkkel, de a mai napig

fut az oldal, ami végső soron a mi gyermekünk. Úgy érzem, büszkék lehetünk arra, hogy elhoztuk magyarhonba ezt a brandet.

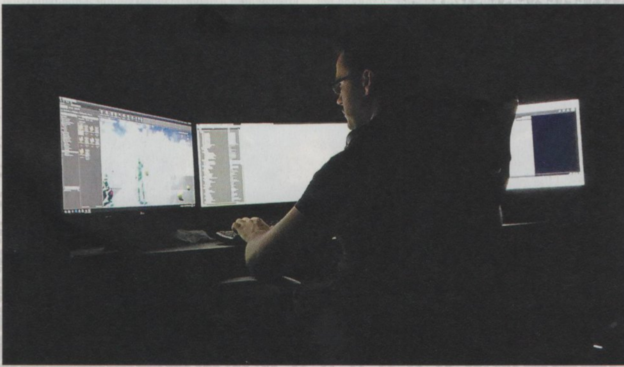
Az „IGN" eleve egy jóval komolyabb névnek számított, mint a saját magazinunk, hiszen egy világszinten nagyjából minden játékos által ismert brandről beszélünk. Ez a folyamatos kihívás és stressz elég jól megedzi az embert, szépen felkészített arra, hogy később is megálljam a helyem, legyen szó bármilyen szakmai vagy magánéletbeli kihívásról. Éppen ezért örökre hálás leszek mindenkinek, aki ebben az időszakban mellettünk állt és segítette a munkánkat, főként a mögöttünk álló cégnek és Ricsinek (akit a YouTube-ról ismerhettek a legtöbben) szeretnék ezúton is köszönetet mondani!

Miért döntöttél úgy, hogy az IGN-től ugrasz, és a NeocoreGamesnél vállalsz munkát teszterként?
Akkoriban már egy ideje úgy éreztem, hogy megérettem a karrierváltásra, továbbá változtatni szerettem volna az életvitelemen, hogy ne érjen el az egyébként elkerülhetetlen kiégés. A Neocore-nál a tesztelői állás pont egy olyan lehetőségnek tűnt, ami ideális belépési pontot biztosított ahhoz, hogy később ott is továbbfejlődve valami még komolyabbal foglalkozhassak vezetői szinten, és az idő be is bizonyította, hogy jók voltak a megérzéseim. A tesztelői munkakör lehet, hogy kívülről csupa móka és kacagás, hiszen mi mást kellene itt csinálni, mint pénzért játszani egész nap, nemde? Ennél azért jóval árnyaltabb, komplexebb és komolyabb a tesztelők élete, ami, ahogy szokták mondani, „nem csak játék és mese".

Mely játékokat tesztelted, és hogyan tudtál rájuk nézni azután, hogy napi nyolc órában foglalkoztál velük?
Én pont a Van Helsing Final Cut végső munkálatai során csatlakoztam be a csapathoz, továbbá ez idő tájt már javában tartott a Van Helsing első részének az Xbox One-os fejlesztése is. Ahogy említettem, maga a tesztelés nem csak arról szól, hogy játszogat az ember, és leírja a véleményét. Ez nagyon nem így működik, főleg nem egy konzolos cím esetében, ahol elképesztően összetett követelmények vannak a játékokkal szemben, míg ténylegesen engedélyezik annak megjelenését az adott platformon, legyen szó Xbox vagy PlayStation rendszerekről.

Valójában egy monoton munkakörről beszélünk, véleményem szerint ezt a legtöbben túl sokáig nem képesek végezni, hiszen elég magas ingerküszöb és kitartás szükséges hozzá, továbbá én amondó vagyok, hogy a „mágikus kulcs" az egészhez az, hogy szívből szeresd azt, amit csinálsz, még akkor is, ha újra és újra ugyanaz a feladatod. Itt minden apró részletre oda kell figyelni, mindent rengetegszer és tényleg nagy odafigyeléssel kell végignézni, megvizsgálni és átgondolni azt, hogy mi-miért történt, majd ezt ledokumentálni és a kóderekkel közösen a végére járni a problémának. Ez lehet totál triviális és öt perc alatt ismét tesztelhető egy következő build alkalmával, de lehet a vége akár napokig vagy hetekig tartó bug-hajtóvadászat is. A nehezebb időszakokon a csapatszellemen túl a többiek segíthetik át az embert.

A teszterség után pedig már projektek vezetését kaptad meg. Hogyan sikerült kitűnnöd, és mi volt az első ilyen jellegű feladatod?
Bevallom, rekordidő alatt sikerült gyártásvezetői pozícióba kerülnöm, ezt azért én sem így terveztem el anno. Többször is szóba került a főnökségnél az



Ahonnan a gyártásvezető inspirálódik

Örök kedvencem a PlayStationre megjelent, akkor még csak Square néven futó japán kiadó játéka, a Vagrant Story. Ez egy Ivalice nevű Final Fantasy-világban játszódó, egyedi harcrendszerrel és picit sötét hangulattal rendelkező JRPG. Bár azt hozzátenném, hogy nem kicsit tér el a manapság ismert stílusjegyektől, kakukktojásként lóg ki az akkori és mostani játékok közül is, éppen ezért sajnos nem is ismerik olyan sokan, pedig véleményem szerint a legjobb karakterekkel és történettel rendelkező alkotás, amit Jaszumi Macunótól eddig láthattunk. A jelenkori játékok közül a FromSoftware címei a favoritjaim (Souls-széria és Bloodborne), továbbá a Witcher-sorozatot is nagyon kedvelem, de nemrég a Life is Strange is bekerült a kedvenceim közé.

A szerepjátékok iránti rajongásom nagyjából a Vagrant Storyval egy időben, tinédzser koromban vette kezdetét, amikor is megismerkedtem a magyar asztali szerepjátékkal és annak színes, misztikus világával a M.A.G.U.S.-sal, ezt követően pedig nem volt megállás. Jöttek a regények, a kalandmodulok, az átjátszott középiskolai éjszakák a kollégiumban, és rajongói szinten faltam mindent, ami a szerepjátékos témákat érinti. Azt hiszem, igazán szerencsésnek mondhatom magam azért, hogy ma már együtt dolgozhatok a kedvenc regényem, A renegát szerzőjével (Dale Averyvel), akit a szakma csak Nyúlként ismer. Ez is olyan számomra, mint egy pipa a kívánságlistámon, mindamellett, hogy azt csinálhatom nap mint nap, amit igazán szeretek; videojátékokkal és azokhoz kapcsolódó fejlesztésekkel foglalkozhatok.

akkori webes felületek és a céges arculat megújításának kérdése, és én minden alkalommal elmondtam a szakmai véleményem a dizájnról és arról, hogy szerintem mi lenne a jó irány. Így rövid időn belül webes gyártásvezetői és céges arculatért felelős munkakörben találtam magam, első feladatomként pedig a NeocoreGames logójának az újratervezését kaptam meg, ezt láthatjátok most is kint az oldalunkon és minden print-anyagon, amit a cég a különféle show-kra, a gamescomra vagy az E3-ra magával visz.

Ezt követően a nulláról kellett megterveznem a teljes webes rendszert backend és frontend szinten is úgy, ahogy azt megálmodtuk. Nagy kihívás volt mindezt megvalósítani, és még jelenleg is tart a reszponzív megjelenés fejlesztése mobileszközökre, de hamarosan elérünk arra az állapotra, amit anno közösen terveztünk meg a vezetőséggel. Megállás persze utána sem lesz, rengeteg, főként a közösségi központot érintő fejlesztés várat még magára.

Mi a tapasztalatod – a teszterség lehet egyfajta első lépcsőfok, ahol kezdőként magára szedheti a lelkes ifjú a játékfejlesztéshez szükséges tudást? Hová tudja kinőni magát az ember az eddig általad látott példák alapján?
Én is úgy gondolom, hogy ha valaki komolyabban szeretne elmélyülni a videojáték-fejlesztésben, akkor érdemes egy olyan könnyebben megfogható ponton belépnie ebbe a folyamatba, ahol az alapoktól kezdve, lépésről lépésre képes felfogni és megérteni azt, hogy mi történik tulajdonképpen egy játék fejlesztésének a hátterében. Ahhoz, hogy valaki akár egy kisebb játékot is képes legyen a fejében összerakni, már nagyjából a teljes folyamatot át kell látnia és tisztában kell lennie azzal, hogy a kirakós darabkái hova illeszkednek be tökéletesen.

Mit árulhatsz el a saját ötleteden alapuló játékról, ami jelenleg készül? Honnan inspirálódtál, és mit szeretnél vele megvalósítani? Pontosan hogyan-hányan dolgoztok, neked milyen szereped van ebben?
Röviden és tömören: egyelőre még csak keveset. Az elképzelt és megépített világ, amiben a történetünk játszódik maradt ugyanaz, maga az alap harci-mechanika és művészeti stílus időközben eléggé átformálódott, köszönhető ez többek között annak, hogy folyamatosan tanulok. Ahogy az ember egyre jobban belemélyül a fejlesztésbe, annál inkább rájön, hogy a legfontosabb az egészben nem más, mint az elképzeléseink behatárolása a képességeinkhez mérten.

A projekten másfél éve dolgozom a szabadidőmben, és nagyjából ötfős a csapat, amely a segítségemre van a dizájn-, a művészi- és pályatervezési folyamatokban. De a legtöbb tennivaló, vagyis a konkrét kód összedrótozása Unreal motorban, a gameplay-mechanikák felépítése és a prototípus menet közbeni mindennapos tesztelése mind rám hárul. Szerencsére elég jól haladunk, szóval nincs okunk panaszra. Amint bármi publikusat mondhatunk a játékunkról, ígérjük az elsők között fogtok értesülni róla, reméljük, már csak pár évet kell várni rá! (nevet)

Hogyan jött a késztetés, hogy saját játékötleten dolgozz – mindig is ez volt a vágyad? Rögtön szívesen fogadta a vezetőség?
Egy Dark Souls-végigjátszás után felálltam a gépemtől, és azon kezdtem el gondolkodni, hogy hogyan lehetne ez még jobb, még szórakoztatóbb? Már akkor eldöntöttem, hogy nem egy manapság egyre inkább trendszerű klónozó irányába szeretnék elindulni, hanem valami egyedit szeretnék alkotni, kezdve a világgal, az azt körülölelő mágiával és a benne élőkkel egyaránt… a további mechanikák pedig fokozatosan formálódtak a fejemben, ahogy elkezdtem az úgynevezett dizájn dokumentumot építeni, és az engine-nel kapcsolatos munkákat betanulni.

Azt meg kell említenem, hogy játék egyelőre csak a saját otthoni műhelyemben készül, kis csapatunk közreműködésével, maga az „MVP" prototípusunk jövő nyár elejére várható, akkor kerül majd prezentálásra a vezetőség felé. Remélhetően sikert arat, ezután kezdődhet meg a hivatalos fejlesztés.

Mik a jövőbeli terveid, meddig szeretnéd folytatni a jelenlegi munkád?
A legfontosabb, hogy a jelenlegi webes rendszereink és a céges arculat a terveimnek megfelelően haladjon tovább, és a Warhammer 40K: Inquisitor Martyrral párhuzamosan az oldalaink és az összekötő API-k is folyamatosan fejlődjenek. Ha pedig ezzel párhuzamosan jövőre a saját projektem is elindulhat, akkor idővel szeretném kiemelten azzal foglalkozni, és az ottani fejlesztést szintén kreatív gyártásvezetőként vezényelni egészen a megjelenésig.

Ez a jövő titka, addig is találkozhatunk a neocoregames.com közösségi felületein, ha pedig bárkinek kérdése lenne felénk, a „COMPANY" fül alatt megtalálhatja az elérhetőségeinket, szóval keressetek minket bátran!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

➲ Helló!
Az lenne a probléma a játékkal, hogy elakadtam, amikor ki kell szabadítanom 2 túszt, akik hozzá vannak kötözve egy dobozhoz. Ehhez fel kell mennem a legfelsőbb emeletre, hogy leverjem a csillárt, ami betöri az üveget, és megmentem őket. Ezután viszont Dr. Young printjét kéne beazonosítani, de semmi nem történik. Többször újraindítottam, letöröltem – telepítettem, de semmi. Most az egészet elölről kell kezdenem?

➲ **MÁTÉ**

Ez a Library rész, ahol Detective módban a könyvespolcok között szkennelve ott lenne a megoldás (mármint az ujjlenyomat), viszont annyira egyértelmű helyen van, hogy biztos nem emiatt hasaltál el. Ugyanis ehhez a szekvenciához kell még egy fontos momentum. Nevezetesen az, amikor Dr. Young ujjlenyomatmintáját eltároljuk: a lezárt irodája mellett, a hullaházban, magasan fönt lesz egy szellőző, azon keresztül bejuthatunk, és a széfen a mintát is megtalálod. (videós segédlet: http://tinyurl.com/ybgtv6wz – a 2. percnél)

DOOM (2016)

➲ Üdv!
A probléma az lenne, hogy 30 fps-sel vagy az alatt fut, pedig bőven 60 kéne legyen, néha fel is megy ennyire, de csak néha. A driverek a legfrissebbek, a játékot a GeForce Experience állította be (laptopon futtatom), ultra beállításon. A gépem a következő: Lenovo Legion Y720 (I7-7700HQ, 16GB RAM 2400MHz, GTX1060 6GB).

Laptopon azért több minden közbeszólhat, nézd meg például, hogy az energiagazdálkodás a teljesítménycentrikus beállításokon legyen, és persze nem árt ellenőrizni, hogy az a bizonyos VGA driver a gyártó által javasolt, azaz a Lenovo oldaláról származik, mert nem mindegy. Laptopoknál gyakori, hogy a hivatalos Nvidia drivernél jobb, amit maga a gyártó szignál.

VEGYES

➲ Kedves Tika!
Mostanában moddolom a Fallout 3-at, és néhány modhoz, pl. Enchanted Camera Mod, kell az 1.7-es patch. Feltelepítettem, de az Enchanted Cam Mod mégsem mükszik. Telepíteném az unoffical 1.6-os patchet, amihez szintén kell az 1.7, de az azt mondja, hogy OLD FALLOUT DETECTED, meg hogy töltsem le a patchet. Nexus mod managert használok, és azt mutatja, hogy az 1.7 fent van. Felraknám a HQ Terrain Overhault is, de amikor installálnám, a manager azt írja, probléma az installációnál, meg hogy valami nem felel meg. Mi lehet a baj? A másik, hogy letöltöttem a Driveable Motort. Hogyan kéne felszállni rá? Valami gombot kell megnyomni, vagy a Pip-Boyban kéne lennie? Minden motor vezethető? Sok modot raktam fel, meg 4GB patchet, enboostot, stb.. Ha segítene, írj, és részletezem. Aztán ott van a State of Decay, de nem a torrentes, hanem a YOSE, amit a két kezemmel vettem meg. A Realistic Shadowot szeretném felrakni rá, de szintén valami kínja van a managernek. Hogyan kéne felrakni?
Más. BF4 magyar szerverek nincsenek? Csak az IRAM szervert találtam, azon meg nem volt senki. Amúgy mire való a kromatikus aberráció? Retrósít vagy mi? Nekem egyébként bántja a szemem.

Fallout 3: a FOSE is kell, pl. az Enhanced Camhoz, de egyébként is, miért akarsz egy régi unoff peccset rákényszeríteni? Vagy maradjon a hivatalos 1.7, vagy tedd rá a legújabb unofficialt. A nem hivatalos tapaszt amúgy egy ilyen modokkal teletűzdelt játékra talán nem is szerencsés utólag rátenni, érdemesebb egy tiszta telepítéssel újrakezdve, elölről építkezve. A mocira szerintem az E-vel (Use) lehet felszállni, de még sosem próbáltam. A moddoláshoz egy jó tanács, olyan ez, mint amikor kockákból építesz tornyot, alulról kezdjük, tehát egy stabil, kellően felfrissített verzióról, és nem egyszerre dobáljuk rá az összes elemet, hanem szépen, egyesével pakolászunk. Értsd: minden újonnan telepített mod után lépj be a játékba, és ellenőrizd, aztán ha működik, mehet a következő.
State of Decay: ide nem kéne manager, a kicsomagolt modot egyszerűen tedd csak be a játék meglévő könyvtárába (X:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\Common\State of Decay\)
BF4: fórumokon érdeklődj, esetleg a szerver keresőjében a hun tagre is ránézhetsz.
Kromatikus aberráció: a távoli vagy a szélekre helyezett tárgyak egy színes, elmosódott szegélyt kapnak, kvázi a valódi lencsék fénytörési hibáját utánozva életszerűbb lesz tőle a kép.

STEAM

➲ Sziasztok!
Két napja jelentkezett egy probléma nálam Steamen. A Családi Megosztásban lévő játékokkal nem tudok játszani (emellett nem is írja ki, hogy ki osztotta meg). Ezelőtt volt már ilyesmi, például ha egy új gépen jelentkeztem be, akkor csak rányomtam a Playre, s ekkor kiírta, hogy küldjön-e a játék tulajdonosának kérelmet, a küldésre bökve pedig ki is írta, hogy a könyvtár már meg van osztva, és indította a programot. Viszont most semmi kiírás, egyszerűen csak nem indul el a játék. Mit lehet tenni?
Olvasótok:

➲ **BLUEGHOST**

Előfordulhat, hogy a kedves rokon levette a megosztást, ám ha mégsem, és a kliens hibázott, akkor kérd meg, hogy törölje a megosztásokat, majd ezután újra ossza meg a kívánt cuccokat...

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY, FAR CRY 3

➲ Kedves Tika!
Sikeresen telepítettem lemezről a STALKER: Clear Sky játékot. Mikor viszont elindítanám, a gép kéri az eredeti lemezt. De könyörgöm, ez egy eredeti CD lemez! Hiába telepítettem újra, ugyanezt csinálja. Mégis mit tehetnék?
A másik problémám a Far Cry 3-mal van. Volt már a gépen régen, de most újra szeretném telepíteni. Berakom a lemezt a meghajtóba, és csak pörgeti, pörgeti, de nem tölt. Haver azt mondja, hogy a meghajtó nem találja a lemez elejét. Igaz lehet ez? Itt is mit tehetnék? Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv:

➲ **JÓZSEF**

Clear Sky: szerintem egy virtuális CD/DVD meghajtó betűjele is jelen van a rendszereden (pl. Daemon Tools), ha ezt eltakarítod, rendben lesz.
Far Cry 3: valószínű, hogy sérült a lemez. Ha pl. a Sajátgépben sem jelenik meg a címkéje (érdemes néhány percet kivárni), akkor egy puha, nem műszálas ronggyal áttörölgetve lehet újra próbálni. Ugyanakkor szinte biztos vagyok benne, hogy ez már UPlay-regisztrációhoz kötött játék volt, tehát ha az akkori (amiben a Far Cry 3-at regisztráltad) UPlay accountodba belépsz, azon belül egyszerűen le kell csak tölteni a játékot (nem kell hozzá lemez).

UPLAY

➲ Szia!
Minden egyes Uplayen tárolt játékomban az egér néha (10-ből 8-alkalommal) nem reagál, vagy késve reagál, de akkor ilyen nagyon furán mozog, mintha nem is tudom..., nem lehet mihez hasonlítani olyan szörnyű. Így aztán se AC, se R6S, se Far Cry 3. Kontrollerrel is ugyanez a helyzet. A játékok

meg 60+ fps fölött mennek, és nem hiszem, hogy 14 játékból 13 hibás (csak a Beyond Good and Evil működik). Kérlek, segíts, MINDEN megoldás szóba jöhet!
Előre is köszi:

➲ **CS3KA**

Hmm, ha kontrollerrel is ugyanez a helyzet, akkor az USB vezérlő körül lehet valami bibi. Az alaplapod gyártójának oldaláról mindenképp keress hozzá friss drivereket, esetleg még annyi, hogy minden USB eszközt (kivéve bill+egér) húzz le, és úgy is tegyél egy próbát – hátha csak az egyik kiegészítő rakoncátlankodik!

DRAGON AGE, THE FOREST

➲ Tisztelt PC Guru!
Ismételten a segítségeteket szeretném kérni 1-2 dologban. Egy hete feltelepítettem a Dragon Age: Inquisition-t. A játék szuper meg minden, de folyton minden előzmény nélkül random kilép. Hibaüzenet nincs. A játék eredeti. Az Originen keresztül szedtem le, és telepítettem fel 3-4 alkalommal. Játszottam a beállításokkal is, de semmi. A hiba maradt. Régebben is fent volt, gond nélkül ment is. Azon törtem a fejem, hogy lehet a leszedett mentés a gond (leszedtem egy mentést, amibe szépen meg van alkotva Daenerys Targaryen). A másik gondom a The Forest nevű jósággal van. Random akad a játék. Olvastam, hogy még botrányosan van megcsinálva. Ami érdekes, hogy egy barátom gépén megy rendesen akadás nélkül. Az ö gépe kisebb, mert neki csak 4GB RAM-ja van, és a videokártyája 1GB-os. Ez az akadás mitől lehet? Ő arra gondolt, hogy talán az okozhatja, hogy ő csatlakozik be az én játékomba.

A gépem a következő (A pajtásomé is :D): Amd FX 4100 4x3,6ghz, Radeon HD6570 2GB VRAM, 8GB DR3 RAM, Windows 10 Pro x64
A választ előre is köszönöm szépen.
Üdv:
➲ **TAMÁS**

1. Dragon Age: én is a mentésre gyanakodnék, mert ha valami régen csont nélkül ment, aztán meg nem működik, akkor én is mindig ott kezdem a hibakeresést, hogy mi változott azóta.
2. The Forest: a VGA-hoz húzzál le egy friss drivert – http://tinyurl.com/2jf32a, illetve azt próbáld ki, hogy amikor fut a Forest, nyomsz egy CTRL+ALT+DEL kombót, Feladatkezelő, megkeresed a Folyamatok között, jobb egérgomb a nevén, Részletek..., újra jobb egér, és a Prioritását Valós idejűre teszed. Amúgy két ugyanolyan gép között attól is lehet eltérés, hogy ő más beállításokkal játszik, illetve kevesebb segédprogram fut nála a háttérben.

BATTLE.NET

➲ Szia!
Az lenne a kérdésem hogy, ha én Heartstone-nal akarok játszani, de ugyanakkor, amikor a testvérem Overwatchozik a saját számítógépén, akkor tudok játszani úgy, hogy őt ne dobja ki a rendszer? Előre is köszi a segítséget!

Amennyiben ugyanazon a battle.net accounton van a két játék, inkább ki se próbáljátok, ugyanis a support (abszolút jogosan) zárolni fogja az accountot, és cseszhetitek. Persze ha két különböző Battle.net accountról beszélnénk, mindkettőtöknek saját azonosítója lenne, és egyik játék az egyiken, másik pedig a másikon lenne, akkor gondolom, a kérdés fel sem merült volna, mert úgy lehet.

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Helló!
A fent említett játéknál olyan problémám van, hogy amikor felrakom a magyarítást, akkor nem érzékeli, és angol marad minden. Eredeti, uplayes verzióm van. Windows 10-et használok. A telepítésnél jó mappát adok meg. Üdvözlettel,
➲ **MÁRK**

Gyanítom, hogy a UPlayen történt egy olyan frissítés, ami a magyarítás fájljait is érintette (utóbbit meg nem frissítették, ki tudja, mióta). Találtam egy reménysugarat, errefelé próbálkozz: http://tinyurl.com/yc5ja5sx. A lényeg, hogy a megadott linken, a hozzászólások között ott lesz a DataPC_extra.forge és a DataPC.forge állományok magyarított verziója, ezeket kellene majd bemásolnod a játékba.

WATCH DOGS

➲ Sziasztok!
Nem akarok zavarni, de gondom van egy eredeti Watch Dogsszal, amit a múlt héten vettem. A Uplay nem enged fiókot létrehozni, sem a kliensben, sem a weboldalon! Remélem, tudtok valami megoldást, köszönöm!

A http://tinyurl.com/y783ryyx weboldal működik, tehát ha nem enged új fiókot létrehozni, akkor valószínű, hogy a regisztráció egyik szabályát nem tartottad be – olyan email cím kell, amelyik még nem volt regisztrálva, és 8 karakternél hosszabb a jelszó. Én egy új email címmel próbálkoznék, és a belépési adatokat tessék szigorúan felírni és megőrizni, mert később csak így férsz a játékhoz!

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

➲ Szia, Tika!
Teljes játékotokként kaptam a játékot, de nem magyar. Meg lehet oldani, hogy magyar legyen? Windows 10-et használok. Segítségedet az előzőnél és a mostaninál is köszönöm!
➲ **MÁRK**

Annakidején mellékletként nem a dobozos verziót adtuk – abban ugyanis volt magyar nyelvű felirat –, hanem a UPlay szerverein tárolt nemzetközit (sajnos csak így kaptuk meg az Ubisofttól). Nem hinném, hogy a nyelvi fájlokat rá lehet hegeszteni, de saját felelősségre tehetsz egy próbát... A szükséges fájl itt van: http://tinyurl.com/y8qh4bol, aztán a kapott fájlt a játék könyvtárában kell elindítani, megvárni, amíg lefut a telepítő (fekete képernyő eltűnik), és a gamesettingsben a nyelvet magyarra állítani, a játékban pedig a feliratozást bekapcsolni.

OPENBVE

➲ Az OpenBVE-nél hova kell berakni pályákat és vonatokat?
A választ előre is köszönöm.

A BVE klub oldalán, az Útmutatók menüpont alatt (http://tinyurl.com/ydem5fnj) van egy a Csomagok (pályák, vonatok) telepítése című illusztrált segédlet, ebben a teljes folyamat leírását megtalálod.

THE WITCHER 3

➲ Üdv, gurusok!
Régi előfizetőtök vagyok, s bár már a játékvilág elszaladt mellettem, korom ellenére (lassan 50) még mindig szeretek játszani. Alapvetően a Diablo 3-mal játszom, de ha már a Guardian szintet elértem az aktuális seasonban, a játék egy kicsit unalmassá válik. Ilyenkor egy másik játék felé szoktam kacsingatni. Mivel korábban már játszottam gyengébb konfigon a Witcher játékot, ezért, hogy a történet folytatódjon, megvettem a Witcher 2 A. Kings EE.-t. A telepítést követően elindítottam, kiírt egy ablakot, hogy adminisztrátorként kell bejelentkezni (valami hasonló). A Google-ön rákerestem a hibára, azt tanácsolták, hogy rendszergazdaként futtassak. Parancsikon, jobb gomb, rendszergazda kiválasztva, majd futtatás. Kiadott egy ablakot, kérte a sorozatszámot, megadtam, frissített, de nem történt semmi sem.
Mivel megőrzöm a régi lapokat átnéztem, hátha találok ilyen felvetést. A 2012/3 lapban (mentőöv) találtam egy tanácsot: „A hazai forgalmazó szerint, ha a kód megadása után bezáródik az ablak és nem történik semmi, akkor a játék nem éri el az aktivációs szervert..." Minden lehetőséget kipróbáltam.

A gépen 64 bites Windows 10 home operációs rendszer fut (Intel Core i5-4440 3,1GHz, 8 GB RAM, GF 750 Ti 2 GB, 500 GB winch.).
Kérdéseim.
1. Mi lehet a telepítési (aktiválási) problémára a megoldás a Witcher 2-nél?
2. A jelenlegi konfigom vajon elegendő-e a Witcher 3-ik részének futtatásához?

Válaszotokat megköszönöm:
➲ **IGORAB**

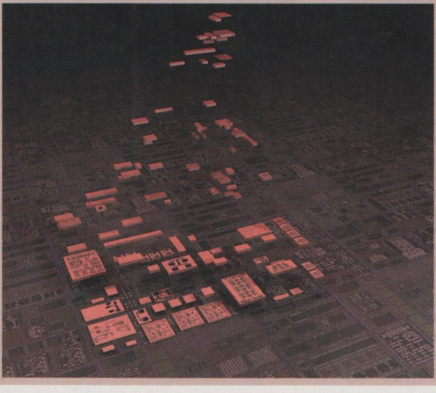
Először is áldás, békesség a régi olvasónak, főleg, hogy az újság korábbi számait is őrzöd. Ami a problémát illeti, valami nem stimmel, mert akkoriban még valóban felmerülhetett ez a gond, de közben a játékból kikerült a DRM, azaz már nincs online aktiválás. És azt írod, hogy nálad az Enhanced Edition (EE) van, na, ott pláne nem. Mindenesetre én nem szenvednék vele, a dobozos verziók mind aktiválhatók a www.gog.com oldalán, ez meg olyasféle hely, mint a Steam, tehát ott egyszer beaktiválod, és ha az accountod adatait megjegyzed, örökké elérhető lesz a játék – ráadásul mindig a legfrissebb verzió. A GoG-nak egyébként van saját kliensprogramja, a Steamhez hasonló, Galaxy névre hallgat, próbáld ki, alaposan leegyszerűsíti a telepítést!
A The Witcher 3-hoz pedig bőven elég lesz a konfigurációd, nem kell aggódni.

ULTRASZÉLES ÍVELT MONITOROKKAL ERŐSÍT AZ ALIENWARE

Az Alienware egyből két ultraszéles és ívelt, G-SYNC monitort mutatott be. Zászlóshajójuk a nem túl fantáziadús AW3418DW elnevezést viseli, adatai már jóval impresszívebbek: a 34 colos képátlóval, 21:9 képarányon 3440×1440 felbontású, 120 Hz képfrissítéssel büszkélkedő IPS panellel szerelt modell méltán nevezhető csúcskategóriásnak. Ára ehhez hasonlóan alakul, „mindössze" 1500 dollárért (nagyjából 450 ezer forint) magunkénak tudhatjuk. Másodikként a nem kevésbé menő, de csak nevében hasonló AW3418HW már 1200 dollárért beszerezhető (kb. 360 ezer forint). A különbséget elsősorban a kisebb felbontású panelnek köszönheti, mely szintén 34 colos képátlón terpeszkedik, ugyanúgy 21:9 képarányon, de „csak" 2560×1080 képponton jeleníti meg a látnivalókat. A lemaradást kompenzálandó ezt azonban igen magas, 160 Hz-es frissítési ráta mellett teszi.

MODULÁRIS SZÁMÍTÓGÉPEKET KÉSZÍTENE A DARPA

Az amerikai DARPA, azaz a Defense Advanced Research Projects Agency (Fejlett Védelmi Kutatási Projektek Ügynöksége) moduláris számítógépeket fejlesztene specializált „chipletek" segítségével. Az internet elődjét (ARPANET) és számos úttörő technológiát kifejlesztő (az F-117 „Nighthawk" lopakodó vadászbombázó és a B-2 lopakodó bombázó mögött is álló) szervezet legújabb fejlesztése a hónapban vette rajtját hivatalosan is. A cél lehetőleg minél kisebb chipletek megalkotása, melyek különböző meghatározott alapfunkciókat látnak el – majd ezen részegységekből egy működő nagyobb egész létrehozása. Az elképzelés szerint elég lenne a szabványosított elemek más kombinációja ahhoz, hogy különböző feladatokra a legalkalmasabb elektronikát építhessék meg. Hasznát elsőként a hadászatban szeretnék látni, hogy olcsóbb, rugalmasabb és kisebb megoldásokkal helyettesíthessék a most elterjedt elektronikai eszközöket. De ki tudja, egyszer talán az ARPANET-hez hasonlóan a polgári felhasználásra is sor kerül majd – már ha sikerrel zárul a projekt.



KEREKEKEN GURUL AZ ACER PREDATOR ORION 9000

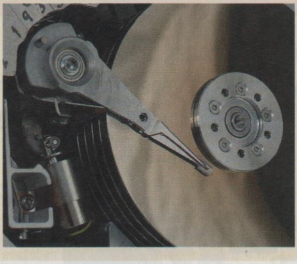
Augusztus végén, az előző lapzárta után zajlott le az IFA (nem, még mindig nem a teherautó, hanem a berlini Internationale Funkausstellung), ahol az Acer egy különös számítógépet mutatott be. A szokásos neonfényben úszó, agyontuningolt Predator Orion 9000 az Acer eddigi legerősebb asztali számítógépe. Az Intel Core i9 Extreme Edition 18 magja már önmagában brutális, e mellé azért még beszuszakoltak nem egy, hanem kettő Nvidia GTX 1080Ti videokártyát is, biztos, ami biztos. Attól sem kell tartani, hogy a RAM ne lenne elég, akár 128 GB DDR4 (quad-channel) modul is belefér, a kellő hűtésről az öt ventilátoron túl folyadékhűtés gondoskodik. Mindez bár túlzás, de nem szokatlan az ilyen monstrumoktól – ami viszont már igen, hogy hordozható is, igaz, az Acer részéről is csak úgy fogalmaztak, hogy „valamelyest mobil". Nos, mi sem szívesen kockáztatnánk a 3-4000 dolláros kütyüt (pontos árazás még nincs) a lépcsőházban, vagy karistolnánk végig az alját a küszöbön, de a nappaliban azért el lehet vele talicskázni, ha éppen áramszünet van. A piacra az idei ünnepi szezonban érkezik.

400 GIGÁS MICRO-SDXC KÁRTYÁT MUTATOTT BE A SANDISK

A Western Digital fennhatósága alá tartozó SanDisk a világ legnagyobb kapacitású micro-SDXC kártyájával rukkolt elő, egészen elfogadható, 250 dolláros áron. Bár soknak tűnhet ez a cirka 75 ezer forint képek, videók és miegyebek tárolására, összehasonlításképpen szintén a SanDisk mutatta be két és fél éve, 2015 márciusában az akkori csúcstartót: az akkor még „csupán" 200 GB kapacitású apróság 400 dolláros ajánlott fogyasztói áron debütált. Ehhez képest az új kártya megduplázta kapacitását, és alacsonyabb árcédulát is kapott, ami igen komoly fegyvertény. Ehhez társul a 100 MB/s adatátviteli sebesség, mellyel az előkelő A1 minősítést is megkapta 1500 véletlen olvasási IOPS (Input-output operations per second), 500 véletlen írási IOPS, és a folyamatos minimálisan 10 MB/s szekvenciális írási sebességnek köszönhetően. Igaz, hogy az A2 minősítés még jobb lenne, valószínűleg ez volt az ára a hatalmas kapacitásnak. Arra persze kitérő választ adott a Western Digital, hogy miként lehetséges ilyen kis helyre ennyi adatot bezsúfolni.

AZ ÜVEG LEHET A KULCS A 20 TB FÖLÖTTI MEREVLEMEZEKHEZ

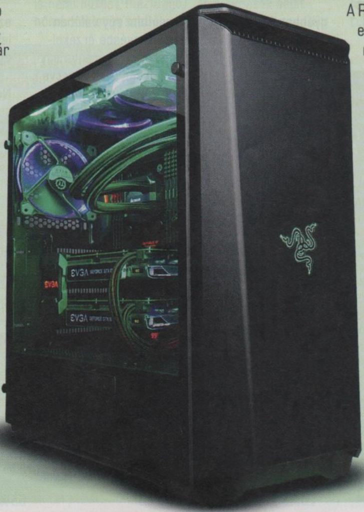
Bár a gyorsabb SSD számos előnyt kínál a hagyományos merevlemezekkel szemben, tárhely-ár arányban még mindig a HDD a menő. Azonban minden technológiának van egy felső határa, ez a jelenlegi megoldásokkal készült lemezeknél 20 TB körülre tehető. A piac ezen szegmensében uralkodó Western Digital és Seagate éppen ezért új megoldásokat keres, és a választ a Hoya kínálhatja. Ha fotózol, talán hallottál már a cégről, mely a fényképezőgépek lencséi mellett elsősorban 2,5 colos, laptopokba és notebookokba szánt merevlemezekhez szállít speciálisan képzett üveget. Az SSD-k előretörésével ez a piac ugyan szűkül, de a Hoya véleménye szerint a 3,5 colos asztali gépekbe szánt adattárolók is hasznát látják majd a technológiának. Az üvegötvözetek ugyanis számos előnnyel rendelkeznek a manapság használatos alumíniumötvözetekkel szemben: simábbak, szilárdabbak, vékonyabbak, hő hatására kevésbé tágulnak. Utóbbi különösen fontos a HAMR (heat-assisted magnetic recording) technológia esetében, ahol írás közben a merevlemeznek 700 C°-os hőhatást is el kell viselnie. Mindezeknek köszönhetően elméletben ugyanakkora helyre több, sűrűbben írt korongot lehet bezsúfolni, mely végső soron a tárolókapacitás jelentős növekedését eredményezi. A kérdés nem a „ha", hanem a „mikor": előbb vagy utóbb előállnak a nagyobb átmérőt és igénybevételt is könnyedén viselő, üvegalapú megoldásokkal. Jelenleg a Toshiba 8 TB-os HDD-je a legnagyobb kapacitású a piacon, de állítólag már egy 14 TB-os héliummal töltött típuson is dolgoznak, a Seagate pedig 2020-ra tervezi a maga 20 TB-os változatának megvalósítását.



EGÉSZ SOR ÚJDONSÁGOT MUTATOTT BE A RAZER

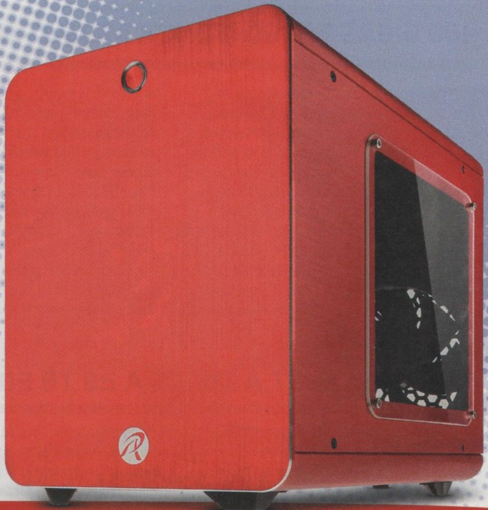
Egy laptop, egy asztali számítógép és egy egér – sűrű volt az elmúlt egy hónap a Razer háza táján, már ami a termékpalettájuk bővítését illeti. Korábban már meséltünk nektek a Razer Blade Pro laptopról, melynek képességeinél már csak az ára volt észbontóbb (ahogy az a gamer laptopok háza táján szokás): 4000 dollárt kóstál a kicsike. Alternatívaként mutatkozik be a kevésbé pro, de elnevezésében még mindig Blade Pro: Nvidia GTX 1080 helyett GTX 1060, 4K G-SYNC érintőképernyő helyett egy 120 Hz-es FHD kijelző, és mechanikus helyett membrános billentyűzettel szolidabb teljesítményt és hasonlóan alakuló árcédulát is kapott, bár ez már „csak" 2300 dollár (cirka 700 ezer forint).

Azért a kompromisszumoknak is megvan a maga haszna, könnyebb, hűvösebb és kevesebb energiával is beéri a Blade Pro kisöccse, és az Intel i7 7700HQ processzorról sem kell lemondanunk.



A Razer és a CyberPowerpc partnerségének első gyermeke a CyberPowerpc P400 lesz, mely Razer Chroma LED világítása nélkül nem léphet a piacra. Egyelőre a Chroma és annak hardverfejlesztői készletének jelenlétén túl nem tudni, hogy pontosan milyen felszereltséggel érkeznek a Razer asztali számítógépei, de a gyártót ismerve lóerőkben nem lesz hiány.
A vadonatúj Razer Basilisk az FPS játékok kedvelőit célozza meg. Ehhez ugyanazt a 16000 DPI-s szenzort hívja segítségül, amit a DeathAdder Elite és a Lancehead Tournament Edition is használ. Ami megkülönbözteti az imént említettektől, az a lehető legteljesebb testreszabhatóság: nem csak a DPI, hanem a szenzor felbontása és a görgő érzékenysége is állítható. Továbbá igazán egyedivé az érzékenységet szabályozó (és természetesen más funkcióra is állítható) gomb, pontosabban kapcsoló teszi: többféle hosszban oda állíthatjuk, ahol nekünk a legjobban megfelel, így a hüvelykujjunkat sem kell elmozdítani a számára kialakított felületről.

ÉPÍTSÜNK EGY IZMOS MINI PC-T! AVAGY NEM A MÉRET A LÉNYEG



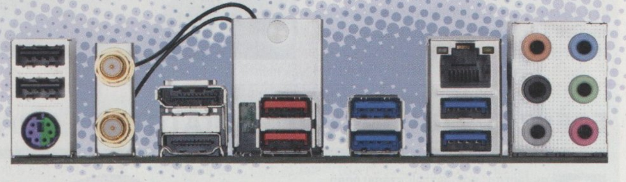
[IRTA **BODAK**] **Ki mondta, hogy egy számítógépnek nagynak és nehéznek kell lennie? Miért kéne az asztal alatt tartani? Össze lehet rakni egy bivalyerős gépet jóval kisebb méretben is, csak észnél kell lenni az összeállításnál, mert itt nem működik a gordiuszi csomót átvágó „mindenből a legnagyobbat és legdrágábbat" mantra. Elmondjuk, hogyan kezdj neki!**

Általánosságban véve elmondható, hogy mind idehaza, mind világszerte az asztali számítógépek piacán leginkább midi toronyba, vagy más néven, az Intel alaplapszabványméret után ATX (Advanced Technology eXtended) házba rendezkednek be a játékosok. Ennek okait egyebek mellett részben talán a megszokásban, részben az elérhető alkatrészek méretében kereshetjük. Manapság azonban egyre gyakrabban jönnek szembe olyan termékek és megoldások, melyek megmutatják, hogy például egy felső kategóriás videokártyának nem feltétlenül kell kétarasznyinak lennie ahhoz, hogy legyen benne elég kakaó, ezzel is új utat nyitva az egyre kisebb házak megépítésének lehetősége előtt. Az említett szabványnál eggyel kisebbek a micro-ATX (alaplapból ezeken túl több féle kivitel is létezik, de ez most nem ide tartozik), és még náluk is kisebbek a mini-ITX házak, mi pedig egy ilyet fogunk megtölteni erővel. Érdekességképpen, és csak említés szintjén megjegyeznénk, hogy a sor még folytatódik, nano-, pico-, és végül a mobil-ITX zárja a sort.

No persze nem minden fenékig tejfel egy ilyen pöttömnyi ház berendezésénél, de bemutatjuk, hogy márpedig lehetséges egy játékra alkalmas mini-ITX rendszer felépítése. A „trükk" csak annyi, hogy ésszel és körültekintéssel kell eljárni, és hogy ne csak a levegőbe beszéljünk, az alapelvek tisztázása után később kiválogatjuk az alkatrészeket és össze is rakjuk a konfigurációt.

KICSI A BORS, DE ERŐS

Az általános vélekedés az, hogy a mini-ITX házak nem alkalmasak igazi gamer-PC építésére. Ez ilyen formán nem igaz, bár nyilván hozzátartozik, hogy ész nélkül nem lehet mindenből a legnagyobbat és legtöbbet belezsúfolni egy valóban aprócska házba. Amit a képek kevésbé érzékeltetnek, az a mini-ITX ház méreteinek aránya egy midi toronyhoz képest: számokban szemléltetve egy átlagosnak nevezhető torony dimenziói nagyjából a 230×460×430 mm környékén mozognak, ami nagyjából 45,5 ezer köbcenti.



Ehhez viszonyítva a cikkünkben később egy komplett rendszer építésére felhasznált Raijintek Metis mindössze 190×277×254 mm, azaz 13,3 ezer köbcenti űrtartalommal bír – vagyis elméletben akár három darabot is beszoríthatnánk egy átlagos házba, és még maradna is hely.

Nem kell atomfizikusnak lenni ahhoz, hogy belássuk: a kisebb méret kisebb súllyal is jár, egyes alkatrészek esetén akár még olcsóbban is kijöhetünk, mintha egy nagyobb toronyba rendezkednénk be. Persze a minőséget, mint minden esetben, itt is meg kell fizetni, így ez aligha lesz viszonyítási alap. No és persze nem mehetünk el

EZT TUDJA A MINIGÉP PROCIJA

Gyártó / Típus	AMD / Ryzen 5 1600
Gyártástechnológia	14 nm
Foglalat	AM4
Processzormagok száma	6
Logikai szálak száma	12
Órajel	3.2 GHz / 3.6 GHz (alap/turbo)
Cache(L1/L2/L3)	576 kB / 3 MB / 16 MB
TDP	65W

Istenek fegyverzete

Ugyan a cikkünkben nem Aorus termékek szerepelnek, jó, ha tudjátok, hogy a cég a Gigabyte leányvállalataként indult, és immáron harmadik éve, 2014 óta van jelen a piacon. Kifejezetten a gamerek igényeinek kielégítésére készült termékeikkel komoly konkurenciát támasztanak az ASUS ROG számára. A folyamatosan bővülő palettán a laptopok, alaplapok, billentyűzetek és egyéb kiegészítők mellett az idei évtől már videokártyák is megtalálhatók. A kiváló minőségről a Gigabyte gondoskodik, hogy a legmagasabb elvárásoknak is megfeleljen minden, ami az Aorus márkanevet viseli. Érdekességként még annyit, hogy a cég az ég és a királyi hatalom egyiptomi istene, Hórusz után kapta a nevét, melynek jelképe a sólyom - így kerül a stilizált szimbólum minden egyes eszközre. Jogos tehát az elnevezés: „Istenek fegyverzete".

AORUS

szó nélkül amellett sem, hogy van valami lenyűgöző abban, amikor egy picike erőmű duruzsol az asztalon, ráadásul olyan erővel, melyet egy háromszor akkora monstrum is megirigyelhetne.

MINDEN ÉREMNEK KÉT OLDALA VAN

A mini-ITX ház doboza kisebb, könnyebb és még az asztalon is elfér, ebből adódóan LAN partikra vagy szűk asztalokra ideális, de azért akad hátulütője is. Mint utaltunk rá, egyrészt nem lehet ész nélkül belepakolni bármit. Elsősorban a videokártyákra gondolunk itt: akadnak ugyan olyan konstrukciójú mini-ITX házak, melyek képesek hosszabb VGA-k fogadására, de általában jócskán elmaradnak a 30-36 centis „átlagos" hossztól. Legjobb esetben a HDD keret eltávolításával nyerhetünk értékes centimétereket, már ahol a lehetőség adott ugye. Ugyancsak ebben a kérdéskörben említhetjük meg még a processzorhűtőket is, melyekből szintén nem lehet akármelyiket az oldallemezek közé szuszakolni. Jellemzően az alacsony profilú hűtők férnek be (maximum 170 mm, de inkább jóval alatta, hogy maradjon a légáramlásnak is hely), melyek az alaplap kialakításától függően ráadásul rálóghatnak a memóriafoglalatra is. Száz szónak is egy a vége: körültekintéssel kell eljárni, de ez még mindig csak a jéghegy csúcsa.

A szellőzésre nagyon kell ügyelnünk, tápegységet is ennek szellemében kell vennünk a házba.

Alkatrészeink megválasztásánál nem árt gondolni a jövőre sem, bővítési lehetőségeink ugyanis erősen korlátozottak. Az olyan fölösleges, ráadásul az esetek többségében amúgy is gyengén támogatott luxust (magyarul rongyrázást), mint amilyen a Crossfire (ami, mint elnevezés, épp a múlt hónapban szűnt meg) vagy az SLI, vagyis a két videokártyás konfiguráció, élből el lehet felejteni. Ami picit komolyabb megfontolást igényel, hogy a kompatibilis alaplapok kis méretéből adódóan két RAM modulnál nem fér be több, éppen ezért a mai igényeket figyelembe véve minimum 8 GB-os rudakkal kell számolni. Ez a memóriák piacán jelenleg uralkodó tendenciákat látva borsosabb kiadásnak ígérkezik.

ÉPÜLT MÁR A GURUNÁL KICSI GAMER MASINA, SŐT DREAMER AKTÍVAN HASZNÁLJA A 2015-BEN ÖSSZERAKOTT MODELLT, DE AZ MÁR BŐVEN 2 ÉVES IDÉN.

Egy fokkal jobb a helyzet tárhelyek terén: akadnak mini-ITX házak, melyek sztenderd (3,5"-os) merevlemezekből képesek akár négyet vagy ötöt is fogadni. Ennek ellenére egy játékra szánt gép esetében nem érdemes nyakig feltölteni a foglalatokat HDD-kkel, ügyelni kell a rendszer várható hőtermelésére, és kulcsfontosságú a házon belül a szabad légáramlás biztosítása is. Azért éppen itt említjük ezt, mert ezzel szemben az adattárolók a legkevésbé védettek: még ha elölről kapnak is némi hűtést (házfüggő), nem képesek saját hőmérsékletük szabályozására úgy, mint egy GPU vagy egy CPU, melyek egész egyszerűen lekapcsolnak, vagy visszafogják saját teljesítményüket, ha túllépik a megszabott határt.

Éppen ezért érdemes lehet elgondolkozni egy SSD beszerzésén, vagy a sok esetben figyelmen kívül hagyott M.2 foglalat kihasználásán. Ezek a megoldások ugyan többet fogyasztanak (nem sokkal: 2,5W helyett 5W), cserébe mozgó alkatrész nincs bennük, vagyis nem adnak további decibeleket egy csúcsra járatott rendszer zajszintjéhez, továbbá a már említett túlmelegedés elleni védelemmel is fel vannak szerelve. Ha a pénztárcád és választott alaplapod engedi (manapság nem megy ritkaságszámba, de érdemes ellenőrizni), mi mindenképpen megfontolásra javasolnánk az M.2 foglalatba illeszthető SSD-ket. Ha pedig végképp kifogynál a helyből, vagy csak hobbid a terabájtok gyűjtése, megoldást jelenthet még egy külső merevlemez is, még ha nem is túl elegáns a látványa.

Egy kifejezetten játékosok számára tervezett, avagy rengeteg extrával megtámogatott alaplap, amely hogy, hogy nem, aprócska.

Végül, de nem utolsósorban ki kell térnünk a tápegységre is. Gyakorlatilag kötelező egy moduláris, de legalább félmoduláris erőforrásban gondolkozni, a lehető legjobb hatásfokkal. Sokadjára kerül szóba a légáramlás és a helyhiány, a tápegység pedig nagyban hozzájárul mindkettőhöz. Pláne ha a ház kialakítása végett nem kifelé fújja a levegőt, hanem a CPU-ra vagy a GPU-ra. Ami viszont végképp elkerülhetetlen, azok a kábelek. Rendes, oldallap mögé rejtett kábelmenedzsmentről mini-ITX háznál ne nagyon álmodjunk, ha felragasztható kötegelőt adnak mellé, már boldogok lehetünk. De ha már valahol el kell vezetni őket , akkor jobb, ha minél kevesebb madzaggal kell bajlódnunk: egy az alaplapnak, egy vagy több a hűtésnek, egy a videokártyának és egy a merevlemeznek (ha nem csak és kizárólag M.2 foglalatos tárolót választottunk) mindenképpen kell, és már ez is több, mint amit gond nélkül ízlésesen el lehet rendezni.

HÁZTŰZNÉZŐBEN

Most, hogy az alapvető megfontolnivalókon átestünk, lássuk a medvét! Már említettük, hogy eltökélt szándékunk egy Raijintek Metis megtöltése erővel. A kis házak mindig kihívást jelentenek, igaz ez a Raijintek megoldására is, kibontás után az adatlapját gyorsan átfutva egyből feltűnik, hogy mindössze 170 mm hely adott a videokártya számára, valamint a tápegység maximális mérete 160 mm lehet.

A 190×277×254 dimenziókkal megáldott szerkezet mindössze 2,8 kilogrammot nyom, külső borítása és váza egyaránt alumínium. A külső felület szálcsiszolt, ezzel igényes megjelenést kölcsönözve a háznak, mely az általunk választott piros színt még jobban feldobja, ahogyan az oldalsó plexi is. A másik oldalt porszűrő nélküli szellőzőnyílások engedik távozni a hőt az alaplap

Amennyiben az ár nem számít, a Shuttle kicsi prémium házával is tehetünk egy kósza próbát.

hátulja felől. Itt jegyeznénk meg, hogy a Metis kapható ablakos és ablak nélküli kivitelben egyaránt, de mi villogni fogunk vele (szó szerint), szóval ez a minimum.

Komolyabbra fordítva a szót, az előlapon csak a bekapcsológomb található, a tetőrész elején a szabványos 3.5 mm jack ki- és bemenetek, valamint két USB 3.0 port kapott helyet. A konstrukcióban belső optikai meghajtónak helye nincs, a merevlemezek számára egy darab 3,5", illetve két darab 2,5" bővítőhely áll rendelkezésre. A ház valódi vázzal nem rendelkezik, az oldallapok és a belső keretek együttesen tartják egyben; még ha elsőre furán hangzik is, azért van egy előnye is: így teljesen darabjaira szedhető, ami a végső összeszerelésnél még hasznunkra lehet, csak győzzünk csavarozni.

Ami külön figyelmet igényel, az a szellőzés, illetve esetünkben annak hiánya: erről a már említett oldalsó nyílásokon túl (ahol gerjesztett légáramlás nincs) egy darab, levegőt kifelé kergető 120 mm-es ventilátor gondoskodik, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A légszállítással ugyan saccra nincs baj, a kézrátételnél sajnos jobb megítélésre nem volt lehetőségünk: a ventilátor gyártóját nem sikerült kideríteni, a Raijintek honlapján és magán az alkatrészen sem találtunk elegendő információt a beazonosításra. Más légáramlást biztosító lehetőség híján már első ránézésre gyanús, hogy a ventilátor elveszi a processzor hűtőjétől a levegőt, ezzel csökkentve a hatásfokot. Későbbi méréseink igazolták is az aggodalmat, a processzor hőmérséklete 70 Celsius fok fölé kúszott, ami ugyan még határértéken belül van, de már soknak számít. Sejtésünket végleg alátámasztotta, hogy a ventilátor megfordítása után a hőmérséklet 12 fokot esett, ami így is sok, de nem meglepetés egy mini-ITX háznál.

LAKBERENDEZÉS

Alaplapunkat a Gigabyte biztosította, a gyártó első, AM4 foglalatos mini-ITX deszkáját kaptuk meg, a GA-AB350N-Gaming WIFI (vagy egyszerűen csak AB350N-Gaming) az AMD B350 lapkakészletére épül. A B350 képességeit tekintve nagyon hasonló a zászlóshajó X370-hoz, segítségével a Ryzen X processzorokat akár túl is hajthatjuk, igaz az XFR biztosította további extra lóerőket elfelejthetjük. Egy modern deszkához illően minden jóval fel van szerelve, korlátok közé egyedül a méretei szorítják. Második generációs USB 3.1 támogatással, egy PCIe 3.0 x16 foglalattal, két DIMM foglalattal (az akár 3200 MHz-en ketyegő DDR4 moduloknak), egy M.2 csatolóval (PCIe 3.0 x4 vagy SATA SSD számára), további négy SATA porttal, egy 802.11ac Wi-Fi és egy Bluetooth 4.2 modullal felszerelve bőven elegendő egy mini-ITX ház teljes berendezéséhez. Ja, és a legfontosabbat majdnem elfelejtettük: programozható RGB LED világítással is rendelkezik, melyet számos előre beállított konfiguráció (folyamatos, lélegző, hullámzó, hőre változó és a többi) mellett akár teljesen testre is szabhatunk. De ha a szolid fényjáték nem lenne elegendő, még kettő darab, egyenként öttűs csatlakozóval további LED csíkokkal dekorálhatjuk a kész konstrukciót.

A KIS MÉRETŰ GAMER GÉP VISZONYLAG ÚJ ŐRÜLET, ÉS BÁR MI SZERETJÜK, TÉNY, HOGY EGY ILYEN KONFIGURÁCIÓNAK ELÉG SOK HÁTRÁNYA LEHET.

Mivel az alaplap már adott, így nem kérdés a processzor gyártója sem, de van egy komoly akadály, amit sikerrel kell vennünk, ez pedig a már sokat emlegetett hőmérséklet. Az AMD remek processzorokat szállított le a Ryzen szériával, de amiről mindig is hírhedtek voltak termékei, az éppen a hőtermelés, és nincs ez másképp ez esetben sem. Na azért nem olyan vészes a helyzet, meglepően jól sikerültek a gyári hűtők, a mini-ITX azonban ennél többet kíván. Ezt figyelembe véve, fő a békesség alapon a Ryzen 5 1600-nál följebb nem merészkedünk, egy megfelelő hűtővel (és a ház ventilátorának megfordításával) már sikerült elfogadható eredményeket elérni, ebben választottunk a Noctua alacsony profilú, NH-L9x65 SE-AM4 típusú légkeverője nyújtott segítséget.

A következő lakó a Gigabyte N1070IXOC-8GD (egy GTX 1070-es), aki a pixelgyártásban játszik majd fő szerepet, és hatványozottan igaz rá a mondás, miszerint kicsi a bors, de erős.

Ezt a házat ugyan nem játékra tervezték, de ez nem állított meg bennünket a beépítésében.

KICSI VS. NAGY, AVAGY A MINIATŰR ÉS A DUPLAVENTIS GTX 1070 SPECIFIKÁCIÓI		
Típusszám	GV-N1070IXOC-8GD	GV-N1070WF2OC-8GD
Gyártástechnológia	16 nm	16 nm
GPU órajele (gaming mód)	1531 MHz / 1721 MHz (alap/boost)	1556 MHz / 1746 MHz (alap/boost)
GPU órajele (OC mód)	1556 MHz / 1746 MHz (alap/boost)	1582 MHz / 1771 MHz (alap/boost)
Memória típusa	GDDR5	GDDR5
Memória mennyisége	8 GB	8 GB
Memória órajele	8008 MHz	8008 MHz
Memória sávszélessége	256 bit	256 bit
Méret	169×131×37 mm	280×131×37 mm

Teljesítményben alig tér el nagytestvérétől (lásd táblázatunkat), kialakításában azonban annál inkább: az egyventilátoros megoldásnak köszönhetően jelentősen lefaragtak a hosszából, mindössze 169 mm, ami épphogy, de különösebb gond nélkül befér a Raijintek Metis által biztosított 170 mm-re. A kisebb méretnek áldozatul esett pár MHz-en túl még egy pár kimenetnek búcsút inthetünk, de még így is jut egy DVI-D, egy HDMI 2.0 és egy DisplayPort 1.4, vagyis nem kell aggódni a monitorunkkal való kompatibilitás miatt.

A Gigabyte egyventilátoros GTX 1070-ese erejében sokkoló, méretében viszont barátságos.

A memória megválasztásában határok közé szorít az alaplap két DDR4 DIMM foglalata, valamint a Ryzen 5 1600 által maximálisan támogatott 2667 MHz-es órajel. Ennél gyorsabbat magyarán fölösleges venni, és a realitás talaján maradva összesen 16 GB egy jó darabig kiszolgálja majd az igényeinket. A helyzet jó oldalát nézve legalább nem kell sokat agyalni, de hogy egy kicsit azért még dobjunk a megjelenésen, a „ha már világít az alaplap, akkor világítson a memória is, mert miért ne" vonalán elindulva a Corsair Vengeance 2×8GB kiszerelésű, CMR16GX4M2A2666C16 típusszámú, 2666 MHz órajelű és 16 ns késleltetésű, programozható LED világítással felszerelt rudacskáira vetül a tekintetünk. És majd mindenki másé is, ha a végén sikerül kellően szemkápráztató fényjátékot összehozni az alaplappal tandemben.

Háttértárolónak a Western Digital Caviar Black 2 TB tárhelyű merevlemezét választottuk adataink számára, a gyorsabb elérés érdekében pedig az M.2 foglalatba illeszthető, ennél fogva külön kábelezést nem igénylő Samsung 960 EVO-t raktuk. Egyik meghajtó sem az olcsó kategóriába tartozik, de ezért a pénzért az elérhető legmegbízhatóbb és leggyorsabb termékeket szerelhetjük a kicsikébe, ami lassan kezd végleges formát ölteni. Már csak egy megfelelő áramforrásra van szükségünk, melyet a bevezetőben már lefektetett szempontok alapján választottunk ki. Az EVGA SuperNOVA G3 550W összteljesítményű, 80+ Gold minősítésű moduláris tápegysége a maga 150 mm-es szélességével kényelmesen elfér a Raijintek Metis erőforrásoknak fenntartott 160 mm-es keretében.

ÉPÍTSÜNK EGYÜTT EGY KIS HÁZAT!

Az összeszerelés során komolyabb fennakadásokra nem számítottunk, és szerencsére nem is volt gondunk. Bár feltételezzük, hogy olvasóink többségének valószínűleg nem az első saját építésű számítógépe lesz egy mini-ITX konfiguráció, azért nem árt röviden összefoglalni az összeszerelés sorrendjét.

Elsőként az alaplap távtartói, majd az alaplap, aztán a processzor kerül beépítésre. Miután a lényeg a helyén van, a tápegység és a merevlemez következik, majd a processzor hűtése is a helyére kerül, a pasztázást nem feledve. Van, aki mielőbb szereti helyén tudni a hűtést, esetünkben az alacsony profilú Noctua miatt ez végül is nem probléma, de ha magasabb hűtőt választunk, jobb nem kockáztatni azt, hogy a csavarozásba belelendülve egy rossz mozdulattal véletlenül meghajtsuk a bordákat, vagy komolyabb kárt okozzunk. Végezetül jöhet minden más, ami az alaplapi foglalatokba illeszkedik: a memóriamodulok, a videokártya és esetünkben az M.2 SSD. Ezután a szükséges kábeleket kötjük az áramforrásra és az egyes elemekre ugyanabban a sorrendben, ahogy az alkatrészek bekerültek, minden egyes összeköttetés kialakítása után elvezetve őket úgy, hogy lehetőleg ne, vagy minél kevésbé lógjanak bele a légáramlatok útjába.

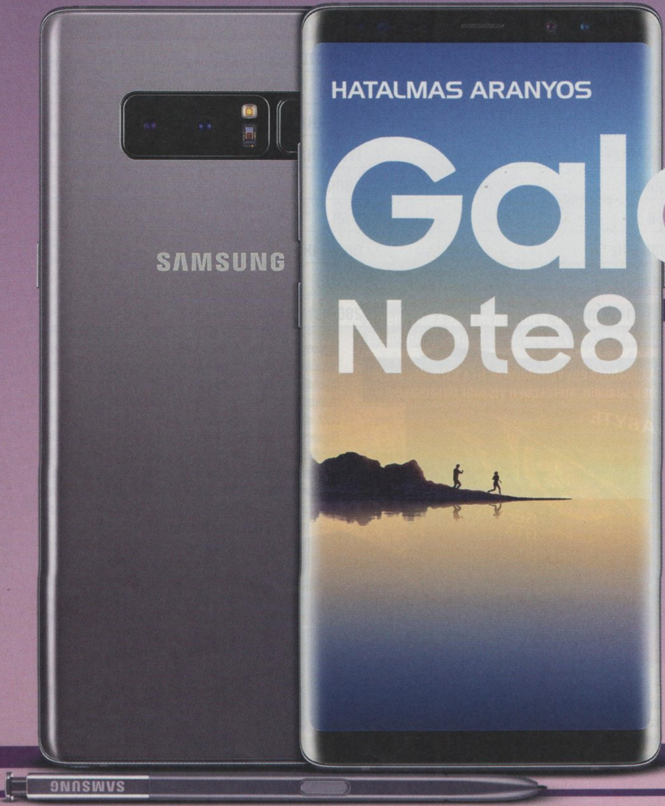
KICSI, DE NEM OLCSÓ

A cikkben összerakott konfiguráció ugyan minden új játékkal megbirkózik, mi több, alig foglal helyet, de cserébe egyáltalán nem olcsó, sőt határozottan drága, elvégre a méretbeli spórolás a számítástechnikában igencsak költséges móka. Főleg a videokártya dobja meg a konfiguráció árát, ezeket a kütyüket mondhatni mérnök zsenik tudják csak összehozni.

Ház	Raijintek Metis	17 500 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-AB350N-Gaming WIFI	38 500 Ft
CPU	AMD Ryzen 5 1600	65 000 Ft
Hűtés	Noctua NH-L9x65 SE-AM4	17 000 Ft
GPU	Gigabyte N1070IXOC-8GD	138 000 Ft
Memória	Corsair Vengeance CMR16GX4M2A2666C16	52 000 Ft
Tápegység	EVGA SuperNOVA G3 550W	30 000 Ft
HDD	Western Digital Caviar Black 2 TB	35 000 Ft
SSD	Samsung 960 EVO	38 000 Ft
		431 000 Ft

ALTERNATÍVA

Ha viszont nem a vörösek csapatának táborát erősíted, és/vagy a szereléssel nem akarsz többet vesződni, mint amennyit feltétlenül muszáj, akkor érdekes alternatíva lehet a Shuttle SZ270R8 háza. Ez eleve egy Intel Z270 lapkakészlettel szerelt alaplappal érkezik, hetedik generációs, LGA 1511 foglalatba illeszkedő Kaby Lake processzorok számára. Felszereltségét és bővíthetőségét tekintve pedig egy „hagyományos" asztali géppel vetekszik: 280mm hosszú, két slot széles videokártyát is képes fogadni; 4 darab DIMM DDR4 foglalatba akár 64 GB memóriát is belepakolhatunk; valamint a négy 3,5" HDD és a három M.2 háttértároló bővítési lehetősége több mint elég egy átlagos felhasználó számára. Mindezt egy 80+ Silver minősítésű és 500W teljesítményű beépített tápegység látja el árammal, további extraként passzív folyadékhűtés egészíti ki a CPU légkeverőjét. G



HATALMAS ARANYOS

SAMSUNG Galaxy Note8

[ÍRTA CHOCHO]

A NOTE 7 KÖRÜLI BOTRÁNYOK UTÁN KÉRDÉSES VOLT, HOGY LESZ-E EGYÁLTALÁN NOTE 8, A SAMSUNG AZONBAN NEM HÁTRÁLT MEG, ÉS BOLTOKBA KÜLDTE LEGÚJABB PHABLETÉT, AMI VISZONT *RÖGTÖN HÁZON BELÜLI* KONKURENSRE TALÁLT A TAVASSZAL MEGJELENT GALAXY S8+ SZEMÉLYÉBEN. VAJON MELYIKKEL JÁRUNK JOBBAN?

A bevezetőben feltett kérdés egyáltalán nem költői, hiszen a Note 8 és az S8+ között mindössze 0,1 col a kijelző-méretkülönbség: a friss jövevény 6,3, míg a júniusi Guruban tesztelt óriás 6,2 hüvelykes. Anno nem is értettem, miért gyárt a Samsung egy olyan készüléket, ami az őszi sláger Note trónjára törhet; egyedüli magyarázatnak a Galaxy márkanév frissítését találtam, ide értve a Note 7 kigyulladó aksijai után a típussal szemben szkeptikus vásárlók visszacsábítását („ez nem Note, talán nem robban fel"). Most viszont, miután több mint egy hetet töltöttem el a Note 8-cal, belátom, hogy ennél átgondoltabb stratégia áll a háttérben: az S8+ pusztán méretből adódó előnyökkel kecsegtet, a Note 8 viszont egy igazi munkakészülék, amivel akár egy notebookot is helyettesíthetünk – rövid ideig, persze.

FÉRFIAS JÁTÉKOK

Az S8+-ra kísértetiesen emlékeztető fekete dobozban nemcsak magát a készüléket találjuk, hanem a Samsungtól már megszokott AKG fülest, töltőt és USB-C kábelt, valamint egy átalakítót, ha ne adj' isten csak micro-USB-kábel lenne nálunk, amikor épp töltést igényel a telefon. Extrák nincsenek, de megpillantva a készükéket, nem is hiányoznak: a Note 8 külalakja tiszteletet parancsoló, és nem csupán azért, mert egy óriási, szám szerint 162,5 x 74,8 x 8,6 milliméteres méretekkel és 195 grammos súlylyal megáldott mobilról van szó. Hanem mert elegáns, férfiasan „szexis", elkülönítve magát az S8 finom, nőiesen tenyérbe simuló vonalaitól.

A Note 8 erőt sugároz, már-már tolakodó az éles szögek és a fémből készült hátlap miatt – bizony, szemben az S8+-szal, itt nem üvegből van a készülék váza, elméletben tehát jóval strapabíróbb telefont kapunk. És hogy mennyire szögletes a Note 8? A képek ugyan árulkodóak, de élőben még erőteljesebbnek hat a phablet, amely csak annyira kapott lekerekített éleket, hogy ne lehessen összekeverni a Sony téglakészülékeivel. A Note 8 ráadásul megörökölte az S-széria Edge paneljét, avagy oldalt egészen a fémkeretig nincs pereme a kijelzőnek – itt azért látszik, nem úgy, mint az S8-nál, hogy utóbbi az üveg borítás miatt tudja „elrejteni" a vázát. A Note-ra visszatérve: még az alsó sáv is alig foglal helyet, lévén a Galaxy-készülékek alapgombjai (Home, alkalmazások és vissza – persze szoftveresen módosíthatók) már csupán virtuális formában találhatók meg a telefonon. Fizikai elemből egyébként ugyanannyi van, mint az S8 esetében: bal oldalt bekapcsoló és hangerőszabályozó gombokat, jobbra a Bixby-gombot, felül a SIM-kártya bemenetet, alul pedig az USB-C töltő- és adatátviteli portot, valamint a szokásos jacket találjuk. A dupla lencsés kamera és az ujjlenyomat leolvasó a hátlapra került, és még körül is rajzolták egy kerettel, hadd lássa a nép, hogy micsoda kamerát kapott a telefon (erről később még lesz szó).

A NOTE 8-AT (VAGY AHOGY A GYÁRTÓ ÍRJA, NOTE8-AT) ELSŐSORBAN ÜZLETI FELHASZNÁLÓKNAK KÉSZÍTETTÉK, EZÉRT IS OLYAN ELEGÁNS ÉS DRÁGA.

A magam részéről díjazom a Note 8 külalakját, főleg mert látszik rajta, hogy elsősorban üzletembereknek tervezték, vagyis remekül megy a fekete aktatáska és a több százezer forintos öltöny mellé (nálunk egyébként az abszolút luxust sugárzó aranyszín változat járt, de kapható fekete, szürke és kék színben is). Egyedül az a tény szól ellene, hogy egy kézzel nem lehet használni a készüléket: már tartani is nehéz, nem hogy körbeérni az ujjainkkal; nincs mese, a Note 8 egy kétkezes eszköz, ezt azonban a szériától megszokott stylusszal próbálja kezelni a gyártó. Az S Pennek nevezett tollacska a telefon aljában található, csak finoman meg kell nyomni, hogy kiugorjon a nyele – kihúzva máris könnyebb elviselni a hatalmas méreteket, egyedül a súly lesz az, ami mindenképp zavarni fogja a vásárlókat, mert a közel 200 grammos mobilt zsebben hordani kényelmetlen. Ez van, phabletről beszélünk, arra készült, hogy elsősorban munkaügyi kiegészítőként tekintsünk rá, és mint ilyen, külön tokban hordozzunk magunknál, vagy ami még jobb, a táskánkban legyen, miközben Bluetooth-os headseten beszélünk a kollégákkal. Amíg az S8-at előszeretettel viszem magammal mindenhová, addig a Note-ot inkább a négy fal között teszteltem – ebből leszűrhető, hogy játékra és szórakozásra bizony nem ez a készülék lesz az ajánlott választás.

AMI TUD, AZ TUD

Pedig a hardveres lehetőségek adottak: 2x4 magos processzor, Mali-G71MP20 grafikus vezérlő és 6 GB RAM van a modellben, háttértárból pedig még a legkisebb, 64 gigás változat esetében is 50 GB marad szabadon. A Galaxy S8+ tesztelésekor panaszkodtam a mindössze 4 GB RAM miatt, mondván: az Android úgy zabálja a memóriát, mint Chris a proteinszeletet, ergo alig egy évvel később ez már kevésnek fog hatni. Nos, úgy tűnik, a Samsungnál is érezték, hogy az őszi lineupra ez már nem lesz elég, így megtoldották a memóriamennyiséget 2 GB-tal: az eredmény egy, az S8+-nál is gördülékenyebb és gyorsabb készülék, igaz, ez csak akkor tűnik fel, amikor egyszerre több alkalmazást futtatunk a hatalmas kijelzőn. A teljes specifikációknak ezúttal is egy mellékelt táblázatot szenteltünk, így most inkább a kijelzőre térnék ki, mert az önmagában megéri a méltatást. A 6,3 hüvelykes, 1440 x 2960-as Super AMOLED csodálatos képet ad, és bár lehet, hogy csak a szemem tréfált meg, de mintha a színek még telítettebbek, jobbak lennének, mint az S8 esetében. Filmnézéshez, játékhoz ez több mint ideális, egyedül a telefon mérete lehet akadály ezekben az elfoglaltságokban – még szerencse, hogy kapható hozzá olyan tok, ami egyben állványként is jó szolgálatot tehet.

És ha már szórakozás, a beépített appok is szolgálnak kellemes percekkel. A Pennel például színes gifüzeneteket írhatunk, sőt fordítónak is használhatjuk, mert a kijelölt szöveget azonnal értelmezi a Google fordító. Ezen felül a hatalmas kijelzőt kényelmesebb vele görgetni, kezelni, jelzi a linkeket, a másolható felületeket, egy szóval rendben van. A Samsung beépített virtuális segédje, Bixby sokkal hasznosabb nem lett tavasz óta, de legalább azonnal ki lehet kapcsolni, illetve többféle appba kotyoghat bele, például akár képszerkesztőként is használható (bár nem hiszem, hogy jó érzésű androidos júzer valaha is maradna a beépített alkalmazásoknál), illetve ha valaki okosotthonban él, szóban is vezérelheti vele a lakás eszközeit. És akkor még ott van a DeX is, amellyel foglalkoztunk ugyan az S8+ tesztben, most azonban megéri még egy kört futni vele, ugyanis picit gyorsabban reagál, és úgy általában sebesebb működést biztosít.

Aki lemaradt volna: a DeX a Samsung saját dokkolója, amire kijelzőt, billentyűzetet és egeret dughatunk, így amikor beletesszük a telefont, az egész androidos felület egy asztali Linux változattá alakul. Maga a dokkoló nem lett szebb, és most is ezerféle vezeték lóg ki belőle, de mentségére legyen szólva, hogy elég egyszer összedugni, ezt követően pedig bármikor csatlakoztathatjuk hozzá a Note-ot. És mit ad isten, az appok, amik korábban még kényelmetlenek voltak, szaggattak, vagy el sem indultak, most pazarul futnak a monitoron – látszik, hogy a gyártó szoftvermérnökei figyeltek a visszajelzésekre. Bár az S8 esetében kicsit korainak láttam a DeX implementálását, a Note 8 inkább vállalati ügyfeleknek készült, akikből kinézem, hogy amint gép közelbe érnek, rögtön az okostelefonjukon lévő kimutatásokat és mappákat kezdik bizgerálni.

MI VAN A DOBOZBAN?

GYÁRI TARTOZÉKOK

1. A telefonkészülék S Pennel
2. Csipesz és tollhegyek az S Penhez
3. USB hálózati adapter
4. Micro-USB csatlakozó
5. USB csatlakozó (C-típusú)
6. USB kábel
7. Kioldótű
8. Fülhallgató

MAGA A TÖKÉLY?

Ha össze kéne foglalnom az eddigieket, azt mondanám, hogy a Note 8 egy remek készülék, a Samsung eddigi legjobbja, amely a tavasszal debütált S8-hoz képest időtálló is (mondom én, hogy kevés lesz az a 4 giga!). Egyetlen bökkenő akad mindössze: az akkumulátor nem az S8+-ban található 3500 mAh-os modell, hanem egy 3300-as darab. Ez nyilván nem akkora érvágás, főleg, hogy a 7.1-es Androidot jobban optimalizálták az alig pár hónapos elődjénél, de egy ilyen árú és méretű készülékhez a 4000 mAh sokkal jobban illene – még úgy is, hogy hétköznapi használat mellett (zene / hangoskönyv hallgatás Bluetooth-os fülesen; videónézegetés; telefonálás és chatelés; este egy kis játék) másfél napig simán bírja a gyűrődést a Note 8.

Végezetül érdemes kiemelni, hogy a készülék dupla kamerája tényleg szuper képeket készít, a Note 8 ezen a téren is brillírozik. A két, egyenként 12 megapixeles hátlapi lencse közül az egyik egy szokványos nagylátószögű példány (ez van az S8-ban is), a másik viszont újdonság: a közeli tárgyakra fókuszál, optikai képstabilizátorának köszönhetően pedig elméletileg tökéletes arra, hogy portrékat lőjünk vele – ugye ez a mai napig sok telefonkamera rákfenéje. A két lencse egyszerre is működhet, ilyenkor Élő fókuszú képeket készíthetünk, ez különösen portréfotózáskor hasznos: az illető beáll a kamera elé, mi lefotózzuk, majd utólag a szoftver szépen elmossa a hátteret. Az eljárás nem tökéletes, néha a kép nem sikerül, de semmi gáz, a telefonon bármikor módosíthatjuk a képek beállításait, igazán elszúrni tehát nem lehet azokat.

Végszóként elmondható, hogy egy remek telefont rakott össze a Samsung, amely azonban nem való mindenkinek. Egyrészt tényleg hatalmas, nekem a zsebemben sem fér el, másrészt nagyon sokba kerül – a 64 gigás belépőszintű példány 334 ezer forintot kóstál, nem sokkal marad el az újonnan bejelentett iPhone X-től. Hiába, a Note 8-at üzletembereknek, cégvezetőknek tervezték, olyan felhasználóknak, akik nemcsak megengedhetik maguknak, de sokat utaznak, szeretnek fényképezni, és simán előfordul velük, hogy egy hosszú repülőúton kell telefonon összeollózniuk egy jelentést. A többi, átlagfelhasználó számára ez csak egy szép, nagy játékszer; nekik még mindig inkább az S8-at ajánlanám a Samsung istállójából.

Samsung Galaxy Note 8 specifikációk	
MÉRETEK:	162,5 x 74,8 x 8,6 milliméter
SÚLY:	195 gramm
SIM-FOGLALAT:	nanoSIM
KIJELZŐ:	6,3 colos Super AMOLED, 1440 x 2960 (521 ppi) + Gorilla Glass 5
SOC:	Samsung Exynos 8895, 2x4 mag
MEMÓRIA:	6 GB
TÁRHELY:	64 GB (microSD-vel bővíthető, max. 256 GB)
CSATLAKOZÓ:	USB Type-C
KAMERÁK:	2x12 MP, HDR, autofókusz, LED villanó / 8 MP, HDR, autofókusz, kijelzővaku
AKKUMULÁTOR:	3300 mAh
ÁR:	334 ezer forinttól (+ DeX)

MSI CLUTCH GM60

[írta Chris]

Amikor olyan eszközt tervezel, ami mindenki számára előnyös lehet, valahol biztosan hiba csúszik a képletbe. A GM60-as egér esetében legalábbis biztosan.

Nem mintha a GM60-nál komoly technikai gondok akadnának, ezen a téren nem sokban tér el nagytestvérétől, a GM70-től. 10 gomb helyett „csak" 8 található rajta, de ugyanazok a szenzorok dolgoznak a belsejében. A felbontása ennek is rendkívül magas, szóval minden apró rezzenésünket érzékeli, viszont csak vezetékkel csatlakoztatható a számítógéphez – igaz, ezt egy aranyozott USB csatlakozó segítségével.

Felépítése is hasonló, azaz moduláris. Az oldalán található ujjtámaszokat ugyanis egy szempillantás alatt lekaphatjuk, hála a mágneses csatlakoztatásnak, így téve az egeret bármilyen tenyerű ember számára ideálissá. Ezeknek az eltávolítható oldallapoknak köszönhetően tehát igyekeztek a készítők bárki számára kényelmessé tenni az eszközt, de sajnos hiába a látványos módszer, a GM60 az egyik legirritálóbb egér lett, amihez valaha szerencsénk volt.

Ezt a bosszantó tulajdonságát pedig annak köszönheti, hogy jobb- és balkezesek számára tervezték, tehát úgynevezett kétkezes egér, és mint ilyen, teljesen szimmetrikus. Ennek köszönhetően mindkét oldalán megtalálhatóak ugyanazok a gombok, amiket lehet, hogy ti is használtatok már akkor, ha például visszafele akartatok lapozni egy weboldalon. A gond az, hogy a GM60 esetében olyan rossz helyen vannak ezek a gombok, hogy amennyiben jobbkezes lévén balra húzzuk az egeret, szinte elkerülhetetlenül rákattintottunk a 4-es 5-ös gombokra, ezzel pedig ellapozunk olvasott oldalunkról, vagy rákattintunk valamire, amire nem akarunk. Persze szoftveresen kikapcsolható lehetne ez a fajta szimmetria, de a GM-60-hoz a Windows nem tölt le automatikusan szoftvert, a Windows egérbeállításaiban pedig erre nincs lehetőség (tényleg, miért nincs?). A GM60 viszont igyekszik modernnek, divatosnak tűnni. A lekapható oldallapok stabilak, csúszásmentesek, az egér oldalán és tetején pulzáló ledek pedig tényleg jól néznek ki. Az ára viszont erősen túlzónak tűnik, közel 25 ezer forintért szerezhető be jelenleg, de ha fel is keltette a figyelmeteket a termék, csak akkor javasoljuk megvásárlásra, ha ki tudjátok próbálni.

MSI CLUTCH GM70

[írta wilson]

A LED-ek általi cicomázás után szintet lépett az MSI: most már nemcsak a külsőt, de a belsőt is változtatni lehet eszközeiken, köszönhetően azok moduláris felépítésének és a mellékelt kiegészítőknek.

Hiába vannak velünk évek óta, még mindig nem szoktunk hozzájuk: a moduláris eszközök piaca a gamer szegmensben nem mondható éppenséggel hatalmasnak, pedig kevés olyan igazán híres és jelenleg is aktív gyár létezik, amely ne rendelkezne legalább egy termékkel ebben a kategóriában. A Roccat például külön zsánerekre szakosodott egereket kínál, és még az elérhető árazással dolgozó Cougar is belelógatta már a lábujjait a modularitás medencéjébe. Az MSI ennél viszont továbbmegy: rögtön két eszközzel is megmutatják, mennyire értenek a dolgukhoz.

Az MSI Clutch GM70 a nagyobbik és egyúttal a drágább testvér is, pedig alapvetően a GM60 ikertestvére, de már a hivalkodó csomagolásával is azt üzeni, hogy prémium termékről van szó. A vastag és magas doboz többrétegnyi puha szivacsot rejt: ebben nemcsak maga az egér található meg, de több oldal- és fedőpanel is. Az elnyújtott cseppformájú eszköz oldalaiba aprócska mágnesek vannak süllyesztve, ezeket használva lehet egy mozdulattal fel- vagy lepattintani a mellékelt kiegészítőket. Ezek alapvetően változtatják meg az eszköz külsejét, fogását, és ami a legfontosabb, magát a játékélményt, egyúttal pedig lehetővé teszik annak bal- vagy jobbkezes használatát. A GM70 esetében még a kábel is opcionális: a szövetborítású huzal ki- és behúzható, akit viszont kiver a frász a használatától, vezeték nélküli módban is használhatja a mellékelt jeladóval.

Egy valamit viszont nem lehet befolyásolni: az egér súlyát. 130 grammjával nehezebb, mint a legtöbb gamer egér, ezért cserébe viszont nem kell billegéstől vagy véletlen emelgetéstől tartani, tükörsimán csúszik az egérpadon. Fogása kiváló, ami nemcsak ergonómiájának tudható be, de anyaghasználatának is. Nyoma sincs olcsó, rossz hatást keltő műanyagnak, amire csak ráerősít a borítás alatti kemény alumínium, és az MSI Mythic LED technológiája, amelynek hála minden elképzelhető színben világíthat, vibrálhat, lüktethet a Clutch.

Az egyénre szabhatóság a szoftverre is kiterjed, az MSI Gaming Centerben minden gombot, szenzort és ledet elképesztő részletességgel lehet állítani, de a kezelőfelület kidolgozása, illetve a csomag stabilitása azért messze elmarad a műfaj nagyágyúitól. Milyen igazából a Clutch? Drága, de nagyon minőségi, amely ha nem is páratlan, de mindenképp extrém testreszabási lehetőségekkel várja mindazokat, akik nem elégednek meg a gyári modellekkel, hanem a saját igényeikhez szeretik szabni eszközeiket.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Puszóka minden gurusnak! Annyira örülök most nektek, ugyanis ebben a hónapban teletömtétek a postaládámat. Sajnos még mindig nem pénzzel, de annyi baj legyen. A legtöbb levél témája a játékfüggőség volt, ugyanis azt kértem, hogy írjátok meg nekem, hogy milyen szinten tartjátok magatok függőnek, és hogy ez okozott e gondot az életetekben. Nem gondoltam, hogy ilyen komoly a helyzet, szóval lesz mit kiváltani a patikákban, mire végeztünk a levrovval. Mindenesetre örülök nektek, köszönöm a sok levelet, és várom továbbra is irományaitokat bármilyen egyéb témában! Kivéve hitel ügyben, azzal ne zavarjatok! Majd fizetem, oké? És orosz feleség sem kell. Még.

EGY KICSI MOZGÁS SENKINEK SEM ÁRT

Kedves szerkesztőség! Tudom, hogy az egész lap célja lényegében a szórakoztatás, én mégis egy valamilyen szinten komolyabb levelet szeretnék nektek írni. ***(Örülök, hogy jól szórakozol, amíg mi minden hónapban vért izzadunk. Olyan noobok vagyunk, hogy a teszteket is a sajtónak szánt tartalmi ismertetők alapján írjuk, az easy fokozaton pedig kihullik az összes hajunk. Szórakoztatás... Na, persze. – Böjti)*** Gondolom sem nektek, sem az olvasóitoknak nem ismeretlen a sztereotípia, ami minden gamert, informatikust kísért: az a tipikus nagydarab, antiszociális, szemüveges emberkép, aki még arra is lusta, hogy a maga mellé esett lemezt felvegye a földről. Azt hiszem, részben ilyen vagyok. **(Gabe Newell, te vagy az?)** Vagyis talán csak voltam. **(Pedig már reménykedtem, hogy készül a HL3)** ***(Októberben három lapzártánk van. Három. Half-Life 3 confirmed. – Böjti)*** Kereken egy hete döntöttem a változás mellett. Magamtól nem lennék rá képes, de van valamennyi motivációm és egy bizonyos határidőm. A kezdeti módszer, amibe belefogtam, nem tűnik valami jónak, így az egyszerű egészségesebb dolgok felé fordulok inkább és meglátjuk, eredményre vezet-e. Viszont már most az egész változás... valahogy túl nagy feszültséggel jár. Ma reggel úgy ébredtem, hogy legszívesebben belebokszolnék a falba, de helyette elmentem mozogni. Pontosabban biciklizni az egyik bevásárlóközpontba és megvettem az eddig kimaradt, aktuális PC Gurut. Azt olvasgatva, lapozgatva, nem egy jó játék jött velem szembe, amik fölött valahogy eddig elsiklottam. Azt hiszem, egyet-kettőt beszerzek közülük. Ha már a lap olvasása elterelte a figyelmem a feszültségről, valószínűleg az ajánlott játékok is segíteni fognak kikapcsolódni - mint mindig, mióta csak az eszemet tudom. Bár változás van, akad, ami örökké a régi marad. De talán idővel egy leszek azok közül, akikre már nem fog illeni az a bizonyos kép. Kívánjatok nekem kitartást!

Üdv, **NEAR**

Most emberedre találtál, ugyanis nagyon hasonló cipőben vagyok/voltam, mint te. Sajnos a mozgásszegény életmód az egyik olyan káros mellékhatása közös hobbinknak, ami mellett nem szabad elmenni szó nélkül. Igenis tenni kell ellene, akármilyen vékony vagy túlsúlyos, fiatal vagy idősebb, fiú vagy lány az illető. Ezért aztán mindenkinek nagyon-nagyon ajánlom, hogy kezdjen el rendszeresen mozogni legalább heti 3 alkalommal, minimum fél órát, ez ugyanis olyan hormonokat és enzimeket szabadít fel a szervezetben, amelyekre egész egyszerűen szükségünk van, és nagyon sokat javítanak a közérzetünkön. Persze komoly túlsúllyal már nagyon meg kell gondolni, hogy milyen mozgást végez az ember, hiszen vigyázni kell az ízületekre is, de nem szégyen tanácsot kérni edzőktől, vagy utána olvasni a témának, hogy mit lehet, és mit kell csinálni. Viszont a mozgás csak a munka egyik fele, vigyázni kell a táplálkozással is, aminek esetében a képlet pofonegyszerű: annyi kalóriát szabad fogyasztani, amennyit elégetünk. Szerény élettapasztalatom azt mondatja velem, hogy a kalóriaszámlálás az egyetlen jól működő diéta (akadnak nagyon jó mobilos applikációk erre, illetve weboldalak), mely közben rájöhetsz, hogy milyen eszméletlen sok kalória van egyes kajákban (cukrozott dolgokban pl.), és hogy milyen kevés a zöldségekben. Szóval kedves Near, sok-sok kitartást kívánok, és ne feledd: ha mozogsz, sokkal jobb lesz a közérzeted is! És nem, ha a Shiftet és a W-t nyomod munka közben, akkor nem sprintelsz. Az nem ér. ***(Pedig az FPS-ekben mindig ezért rohanok. Basszuuuus... – Böjti)***

ELADÓ A VIDEOJÁTÉK!

Kedves PC Guru! Mint ahogyan azt biztosan ti is tudjátok, pályakezdőként igen nehéz elhelyezkedni. Az embernek még nincsenek referenciái, tapasztalata, sem viszonyítási alapja. Sőt, sokaknak konkrét elképzelése sincs arról, hogy milyen területen tudná elképzelni magát. Az egyik álláshirdető portálon találtam egy olyan munkalehetőséget, amely több szempontból is megtetszett, így beadtam az önéletrajzom, de ezt kevésnek éreztem. Azt szerettem volna, hogy a főleg számítógépes és konzolos játékokat értékesítő üzlet komolyan vegyen, így írtam egy motivációs levelet, amelyet személyesen vittem be a bolt egyik fővárosi értékesítő pontjára. Az üzletben két fiatalember fogadott. Miután elmondtam, mit is szeretnék, egyszerre láttam rajtuk a meglepettség és az értetlenség furcsa elegyét. Továbbirányítottak az internetes megoldáshoz, amellyel korábban éltem. Bár elmondtam, miért is állok előttük, de van egy olyan érzésem, hogy a motivációs levelem sosem jutott el a főnökséghez. Ezt követően, egy másik helyre is eljutottam, ahova interjúra is behívtak (teljesen más területen kell gondolkoznotok) bevállaltam a „Kérem, meséljen magáról!" kérésre reagálva, hogy kedvelem a stratégiai játékokat. A vezetőség itt is meglepődött, de legalább rákérdeztek a konkrét érdeklődési körömre. Épp ebben a hónapban telt le a próbaidőm, szóval azt hiszem, elfogadták a tényt, hogy az egyik alkalmazottjuk egy „kocka".

Üdv, **B**

Pályakezdőként tényleg nehéz lehet manapság munkát találni, azt meg ugye nem írhatjuk a CV-be, hogy „Support voltam Dota 2-ben", vagy „Mindig dobok lőszeresdobozt a társaimnak BF1-ben.". Pedig ha én főnök lennék, tuti ilyeneket kérdeznék vissza, hogy „És wardolni szoktál rendesen?". Vagy „Ahha, szuper, és melyik a kedvenc fegyvered?". Nálam inkább előnyt jelentene a videojátékos tapasztalat, mint hátrányt, de persze az se lenne mindegy, hogy melyik játékkal játszott a kedves delikvens. A Kerbal Space Program megvan neked Steamen? Jöhetsz. 1600 óra CS:GO-ban? Majd visszahívjuk. World of Warcraft bossok közül melyiket toltad le utoljára és milyen szinten? Na jó, kicsit elkalandoztam, de tény, hogy a videojátékos múlt szerintem kifejezetten előnyös lehet egyes területeken. Ahova jelentkeztél, ott biztosan kell ismerni a termékeket. Sajnálom, hogy nem vettek fel, valószínűleg el sem jutott a leveled a döntéshozóig. Mindegy is, most úgyis változó szelek fújnak a videojátékos boltok piacán. Még az is lehet, hogy te jártál jól. Kacsint-kacsint.

A NEM JÁTÉKFÜGGŐ FÜGGŐ

Kedves PC Guru! Még kisiskolás koromban találkoztam az első játékkal, amibe azonnal beleszerettem, ez pedig a Star Wars: Rogue Squadron volt. Akkoriban nagyon szerettem a Csillagok Háborúját, ezért szinte megvesztem a játékért, délutánjaim nagy részét amellett töltöttem. A videojátékoknak köszönhetően sok barátot szereztem az évek alatt, jelenleg is vannak cimborák, akikkel felszoktunk pattanni pár körre. Manapság már nem jut annyi időm játszani, és bevallom őszintén, hogy nem is igazán tartom magam igazi gamernek. Ma már ritkán játszom, akkor is csak Warframe-et szoktam a barátnőmmel és a barátaimmal. De akkor sincs nagy gond, ha senki nem ér rá a haverok közül, akkor pedig egyedül szoktam játszani. Viszont mindig érzem, hogy mikor volt elég, olyankor pedig megyek és megetetem a kutyát. Az lényeg, hogy a videojátékok az én életemben nagy szerepet játszottak és játszanak, viszont számomra egy rövid, pár hetes, vagy akár hónapos szünet nem jelent gondot. A Guru legyen veletek!

Irigyellek. Mondjuk egy egészséges környezetben felnevelkedett egészséges embernek nincsenek függőségei, szóval igazából nincs miért irigykednem rád, ugyanis én is egészséges vagyok. Olyan egészséges, mint a makk! Testben és lélekben egyaránt. Csak ez a frányа vérnyomásom lenne már kisebb. Meg a hasam. És az is jó lenne, ha nem a harmadik szomszédomat üldözném el az esténkénti ordibálásommal, hogy „Adjá' már lőszert, te f.sz!", vagy hogy „Nem látod, hogy ott a ward?!, cyka blyat!!!". Sajnos be kell valljam, hogy nem bírok ki túl sokat videojáték nélkül, ugyanis nagyon hamar türelmetlenné, feszültté válok, ha nincs meg a napi adagom. Persze amióta sportolok, ez valamelyest megváltozott, de egy nyaralást csak úgy tudok elviselni, ha mindig lekötöm magam valamivel, legyen szó akár egy izgalmas könyvről vagy úszásról. Főleg úgy, hogy nem tudok úszni. Esténként viszont már remegve nyúlok a mobilom felé, szóval azért van még hova fejlődnöm. Mindenesetre köszi a levelet, most megtudtuk, hogy lehet máshogy is. Azért sajnálom azt a kutyát, aki csak akkor kap kaját, ha nyersz Warframe-ben.

ROKONLELKEM

Kedves Guru Team! Most, hogy megjelent a SNES Classic Mini, aminek - ha minden jól megy, - én is hamarosan büszke tulajdonosa leszek, gondoltam írok nektek. ***(De jó neked, nekem is kell. De nagyon drága. Mondjuk, ha azt vesszük, hogy eredeti cartridge esetén maga az Alien Wars kerül annyiba, mint a Mini, akkor megéri. – Böjti)*** Így 34 évesen az ember szívesen nosztalgiázik, eleveníti fel a gyermekkorát, az akkori felhőtlen időket, amit a SNES Mini megjelenése is elősegít. Érdekes, minél idősebb az ember, annál többet szeret a régmúlton merengeni. No mindegy, lássuk a történetem! A gamer-karrierem még a múlt rendszerben kezdődött, a klasszikus „magyar" vonalat jártam be én is. Az első platform a jó öreg C64 volt, lemezes megoldással. Akkoriban csak szigorúan hétvégén lehetett játszani, szombat és vasárnap ebéd után izzítottuk a masinát édesapámmal. Kis cetlire volt felírva, hogyan kell betölteni a lemezről a játékokat – LOAD „$",8 - rémlik még valakinek? ***(Igen, ezzel töltötted be a lemez Directory-át, hogy megtudd, mi van rajta. De rohadt öreg vagyok én is, nem kéne ezt tudnom.) (Naná, a C64 rontotta meg gyermeki lelkem, azóta vagyok függő. – Böjti)*** Közös családi játék volt a River Raid, ami nekünk a lemezen Red River néven szerepelt. Akkor még fogalmunk sem volt a szerzői jogokról és a minimális angoltudásunk miatt a Red Rivernek sokkal több értelme volt, mint a River Raidnek. Emiatt a játék miatt ruháztunk be egy mikrokapcsolós joystickba, mert a szűk kanyonban nem tudtuk precízen manőverezni a kis gépet. Aztán a szomszéd srác kapott szintén egy C-64-et, datasettel és egy tonna kazettával. Ekkor kezdődtek a Wizard of Wor és a Micropose Soccer partik, mellette nyomtuk a Pit Stop versenyeket is, no meg Donald kacsával kerestük a pénzt, hogy unokaöcséink tudjanak játszani a házban. Aztán leváltottuk az Öreget és jött a Super Nintendo. Ehhez megvolt a Super Mario All Stars bundle, aminek köszönhetően gyakorlatilag a karácsonyokat a SNES előtt töltöttem. Később hozta a Jézuska a Super Street Fighter II-t (nem is értem, miért nem ez a verzió került be a Minibe), a Mortal Kombat 2-t (amiben már a SNES-en is volt vér - az akkor nagy szó volt). Hajnalig tartó csatákat nyomtunk a srácokkal és a testvéremmel, fejből toltuk a különleges mozdulatok és a kivégzések gombkombinációit. Akkoriban virágzott a videojátékkölcsönzés is, aminek hála minden hétvégén új játékokat próbálhattunk ki. Aztán később jöttek az újabb gépek: az N64, a PS2, a PS3, a PS4, a PSP, a Vita, a DS, és a 3DS. A SNES még mindig megvan és működőképes, nemrég raktam össze újra, de HDTV-n már nem az igazi, olyan nagy az input lag, CRT-s TV pedig már nincsen a családban, a Framemeister meg azért drága. **(Az én tévémben vagy egy olyan funkció, ami az ilyen lagot korrigálja. Nézz szét a menüben, úgy tudom, hogy ez nem olyan nagy extra.)** Ezért is örülök a SNES Mini-nek, talán sikerül egy kicsit megint újraélni a régi szép időket. És hogy a havi témához is kapcsolódjak: játékfüggő a szó negatív érelmében sohasem voltam. A videojáték nem ment a tanulás, a munka, vagy a szociális életem rovására. De a gaming végig jelen volt az életemben. Most már úgy tűnik, hogy marad is. Na, remélem nem terheltem nagyon a rovatot egy öregember nosztalgiázásával, további jó munkát és jó játékot!

Érdekes ez a Nintendo vonal. Böjti és Chocho mindig furcsán néztek rám, hogy azt se tudtam, hogy létezett ilyen konzol. Jó, ezt mondjuk nem mondtam meg nekik, de most már mindegy. *(Nem gond, még egy ilyen kijelentés és feláldozunk a Guru oltárán. – Böjti)* Szóval a C64 után nekem az Amiga 500 jött, és igazából fogalmam sem volt, hogy léteztek ilyen konzolok egészen addig, amíg nem találkoztam a CD32-vel, később pedig Playstationnel. Amikor valaki Super Mariot emlegetett, mindig azt hittem, hogy az a Gianna Sisters koppintása, holott épp fordítva történt. Viszont a nosztalgiázást gamer fronton nem igazán fogom sosem megérteni. A '80-as, '90-es évek játékai felett igencsak elszállt az idő, és hiába nyújtottak felhőtlen örömöket számunkra akkoriban, ma már kész agyrém azokkal játszani. Ezért nem lesz nekem sosem C64 Minim, vagy bármi hasonlóm. Most kövezzetek meg, de szerintem egész egyszerűen nem szórakoztatóak az akkori játékok, sokkal inkább frusztrálóak. Múltkor például elővettem az Impossible Missiont (emulátorral), 5 perccel később két agyvérzés után pedig töröltem a francba. Szerintem te is jobban tennéd, ha inkább nem vennél SNES-t. A végén még Donald rágót rágva azon filózol majd, hogy miért kell a chips, ha van burgonyaszirom, milyen finom a télifagyi, meg különben is: régen minden jobb volt.

ÉS EGY KIS EXTRA BÖJTINEK:

Kedves Böjti! (Ne haragudj Chris, de ez most neki szól, te menj vissza cikket körmölni!) ***(Tényleg, cikk kész? Ja, igen, szóval szia, Attila, Chris most nincs itt, elment a függőségét kezelni egy pszichomókushoz, de én vagyok, hallgatlak. – Böjti)*** Bevallom önző érdek vezetett, hogy megírjam ezt a levelet. Már több hete megtörtént, de csak most, a nyereményjáték miatt jutottam arra, hogy elküldjem. Van nekem egy 13 éves öcsém, akiről most azt kell tudni, hogy a kötelező olvasmányokat sem pörgeti végig mindig, valamint, hogy két bátyjával ellentétben nem gamer - ami persze nem baj. ***(Nemeeee? Ez egy videojátékos magazin, igenis baj, tessék ránevelni valami lélekfaló, függőséget kialakító, agresszivitást okozó videojátékra, különben a horrorfilmek lesznek a hibásak minden esetleges lelki problémára. – Böjti)*** Mindig is vonzották azonban a modern mítoszok; a yeti, ufók, kísértet történetek stb. Egyik nap a PGO-n olvastam valamelyik Horrorkamrát, mikor szemet szúrt neki az egyik kép, és megkérdezte, mi ez. Elmondtam, hogy különböző horrorfilmekről írsz és töltötök fel videókat. Talán már másnap megkért, hadd üljön a géphez, én meg persze ideengedtem. ***(Mondtam, a horrorfilmek lesznek a hibásak. Nem, nem rejtettem el titkos üzeneteket a sorok között, tényleg sajnálom öcséd minden egyes tettét. – Böjti)*** Szerintem nem túlzok, ha azt mondom, a következő 1,5-2 órában elolvasta visszamenőleg az összes Horrorkamrát, és pár videót is megnézett. Hihetetlenül lelkesen kezdett el rólad beszélni, mesélni. Ennek egyszerre örültem, hiszen talált valamit, ami annyira érdekli, hogy magától végigolvas nem is olyan rövid cikkeket, másrészt megijedtem, hogy ezek pont a te cikkeid..... Már nem azért mert nem lennének jók, sőt.... csak nem vagyok biztos abban, hogy ez egészséges az ő korában. Ugye, a szektába még nem avatod be? A Guru legyen velünk! **ATTILA**

(Szekta? Milyen szekta? Nálunk, horrorrajongóknál csak véráldozat van, semmi más. Viccet félretéve: nagyon örülök, köszönöm ezt a levelet, illetve baráti üdvözletem öcsédnek. Tudod, a horrorfilm varázslat és mese, semmi más. Jómagam fiatalabb voltam, mikor az elsőt láttam, utálom az erőszakot és a vért sem bírom. Akkor miért? A misztikum, a hangulat, az őszinte hozzáállás miatt, ami nem Hollywood és nem a világ erőssége. Szóval ezzel semmi gond nincs, csak legyen tisztában azzal, hogy mindez fantázia, de erre igyekszem a cikkekben is rávilágítani. Egyébként pedig október 30-án elstartol a nyomtatott horrormagazinunk, ajánlom figyelmébe, valamint további remek filmnézést kívánok, sok kedvencet, és köszönöm, hogy írtál. – Böjti)

THE EVIL WITHIN 2

A rettegés újra utat tör magának, félelmeink pedig eluralkodnak rajtunk. Már az első rész is valódi horrorjáték lett, de a folytatás még többet ígér a Resident Evil alkotójától. Már ha elég bátor vagy hozzá.

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

De nemcsak az agyunk legmélyebb és legsötétebb bugyraiból előtörő szörnyetegek térnek vissza, hanem South Park őrült lakosai is, akiknek élete tele van vicces helyzetekkel, így a vigyorgás ezúttal is garantált.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Egy évnyi kihagyás után folytatódik a közkedvelt széria, ami ezúttal a sorozat számára ismeretlennek mondható korszakba látogat el, hogy a megszokottnál is komolyabb tartalommal szórakoztassa a rajongókat.

ELEX

Kéne már egy jó kis Gothic-játék? Az Elex talán megadja mindazt, amire a kultikus sorozat rajongóiként vágyunk. Ráadásul teszi ezt egy olyan világban, ahol tőlünk függ, hogy a technika vagy a mágia oldalára állunk.

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

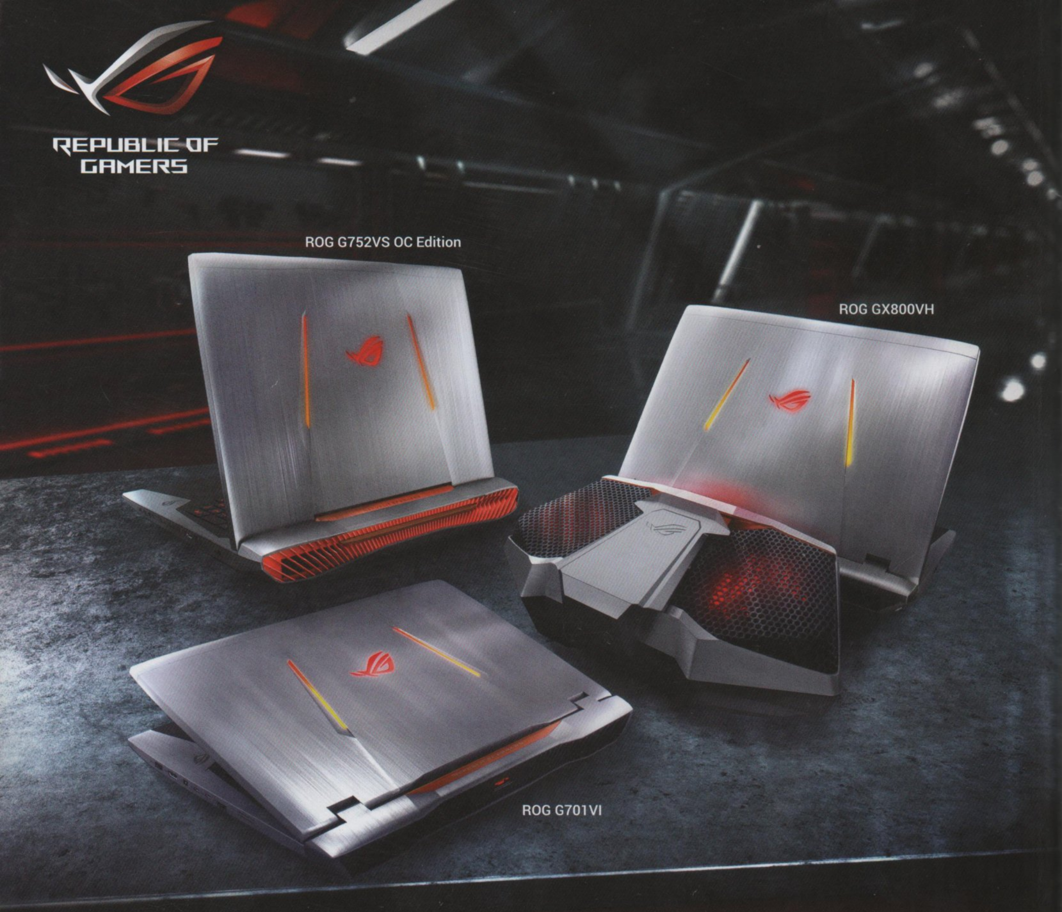
2014-ben a második világháborút egészen egyedi formába helyező Wolfenstein: The New Order igazán nagyot robbantott, ezzel visszaküldve a műfajt teremtő szériát annak legjobbjai közé. Egy közepes stand-alone kiegészítőt és egy Quake-pakkot követően a svédek visszatértek, hogy ismét kifigurázzák a Harmadik Birodalmat és a nemzetiszocialista értékrendet követő hadigépezet pusztító rémuralmát. Felesleges is minden szó, ebben a játékban a fegyverek többet beszélnek.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 09-ÉN

JELENIK MEG

NINTENDO 3DS™ hírek
Megjelenés 11. 17.
Pokémon Ultra Sun
Megjelenés 11. 17.
Pokémon Ultra Moon
Megjelenés 9. 22.
Pokémon Gold
Megjelenés 9. 22.
Pokémon Silver
Megjelenés 10. 20.
Fire Emblem Warriors
Megjelenés 10. 6.
Layton's Mystery Journey
Megjelenés 9. 15.
Metroid: Samus Returns
Megjelenés 9. 8.
Monster Hunter Stories
Hey! Pikmin
Megjelenés 10. 6.
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions
Megjelenés 10. 13.
Story of Seasons: Trio of Towns
Megjelenés 9. 29.
YO-KAI WATCH 2: Psychic Specters
NINTENDO SELECTS
Megjelenés 10. 13.
Nintendo Selects Kirby Triple Deluxe
Megjelenés 10. 13.
Nintendo Selects Luigi's Mansion 2
Megjelenés 10. 13.
Nintendo Selects Super Mario 3D Land
Ingyenesen letölthető demó
Ingyenesen letölthető demó
new NINTENDO 2DS XL
new NINTENDO 3DS XL
Nintendo
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo ©2017



ROG OC SOROZAT GAMING LAPTOPOK

ÉREZD A BRUTÁLIS ERŐT

A ROG OC Edition Gaming laptopokat kifejezetten azon felhasználóknak készítjük, akiknek kompromisszumoktól mentes játéksebességre és funkciókra van szükségük; minden olyanra, ami egy csúcskategóriás, VR-képes PC-ben megtalálható manapság. A legfrissebb ROG OC Sorozatba tartozó fejlesztéseink az alábbi komponensek túlhajtására fókuszál: CPU, GPU és DRAM.

Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu

intel CORE i7 7th Gen

*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.

ASUS

THE CHOICE OF CHAMPIONS